17
ANNO 3
NUMERO 17
MARZO 1993
LIRE 5000
XENIA
EDIZIONI
console MANIA
132
PAGINE
DI MANIA
NINTENDO
NES
GAME
BOY
SUPER
NINTENDO
SEGA
MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE
ATARI
LYNX
7800
SUPER STAR WARS
LA FORZA DEL SUPER NINTENDO
STREETS OF RAGE 2
PIU' SIAMO PIU' MALE FACCIAMO
FATEVI UN MEGA BURGER
CON MICK E MACK
WORLD E LAND OF ILLUSION
TOPOLINO E PAPERINO SU MD E MS
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

NEI MIGLIORI NEGOZI DI GIOCATTOLI E DI VIDEOGAMES!

METTI IL TURBO!

GAME GENIE™

- ENERGIA ILLIMITATA
- VITE INFINITE
- ARMI A VOLONTÀ
- LIBERA SCELTA DEL LIVELLO DI GIOCO

- PIÙ VELOCITÀ
- COLPI PIÙ FORTI
- SALTI PIÙ ALTI
- INCLUDE IL MANUALE DEI CODICI

IL GENIO DEI VIDEOGAMES

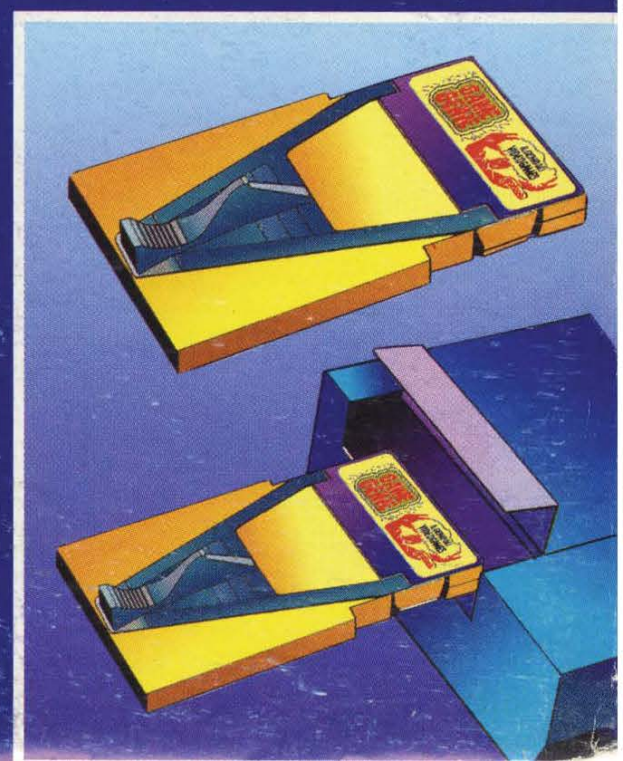
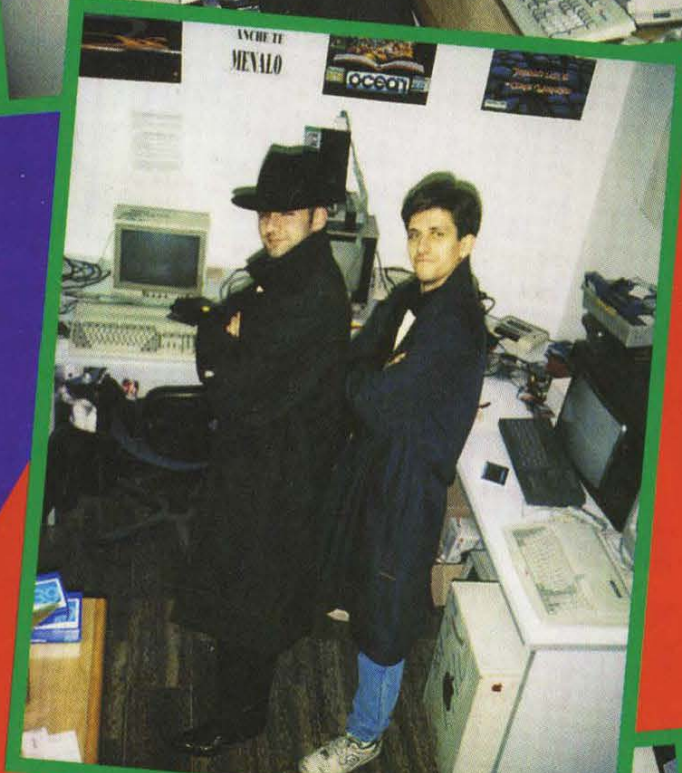
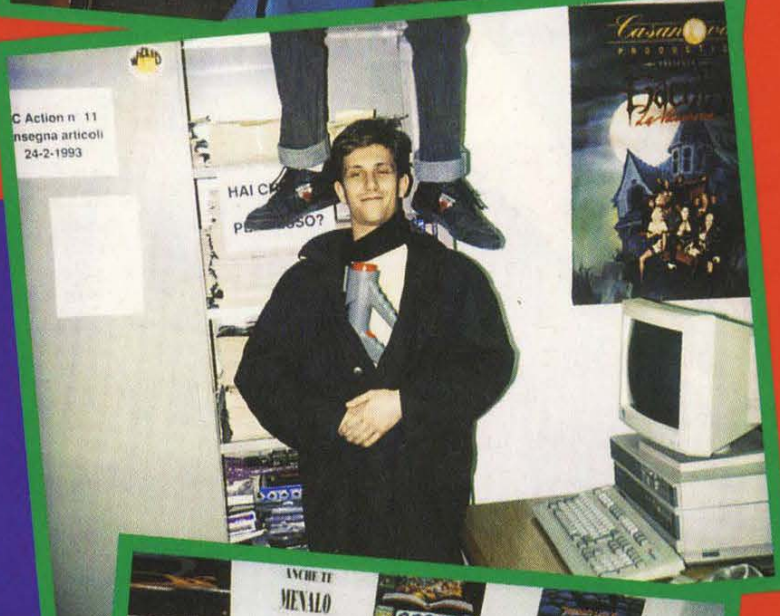
GAME GENIE™ E' IL FANTASTICO STRUMENTO ELETTRONICO PER:

- ***AMPLIARE LE POSSIBILITA' DI GIOCO CON LA MASSIMA FACILITA'***
- ***MOLTIPLICARE LA TUA POTENZA SUI PIU' FAMOSI VIDEOGAMES NINTENDO*®***

*GAME GENIE™ è un prodotto Lewis Galoob Toys Inc. e NON è fabbricato, distribuito o approvato dalla Nintendo® o dai suoi distributori.

GAME GENIE™ si applica direttamente sulla cartuccia che va inserita nella consolle. I codici dei videogiochi riportati nel libro dei codici appaiono sullo schermo... da questo momento sei tu il padrone del gioco!

GAME GENIE™ E' ESCLUSIVAMENTE DESTINATO ALL'USO PERSONALE IN AMBITO PRIVATO.

KIDS ELECTRONIC

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giovanni Papandrea, Manuel Auletta, Marco Auletta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi * Redazione:

IL FUTURO DELLE CONSOLE

Eccoci qui, beh, rimasti qui. Perché c'è chi, come Max e Alex, all'inizio di gennaio è finito al CES di Las Vegas a godersi tutti i nuovi prodotti previsti in uscita per questo 1993. Ma forse è meglio che lasci ad Alex la parola...

Stefano Gallarini

Grazie, zio. Sempre gentile.
Ok, ok, siamo fortunati, quanto ci invidiate, sareste voluti andare voi... Ma, pur essendo stata divertente, la visita al CES non è di certo stata una passeggiata: orari allucinanti tra casinò e show, corse interminabili tra i vari stand per riuscire a tener dietro alla lista degli appuntamenti, perdite ingenti ai tavoli di blackjack, guadagni ingenti a quelli della roulette, cene frugali all'americana (con piatti degni dell'appetito di un piccolo mammuth), PR carine, PR simpatiche, PR e basta... Troppa roba per un solo editoriale, troppe novità per un solo numero della rivista. Nelle pagine che seguono ne troverete alcune, mentre altre, per ragioni di spazio, dovranno aspettare un po' prima di essere pubblicate. Se avessi potuto avrei portato qualcosa in più da Las Vegas, ma per ora accontentatevi di questo...

Alex Rossetto

Si ringrazia Pergioco di Milano per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

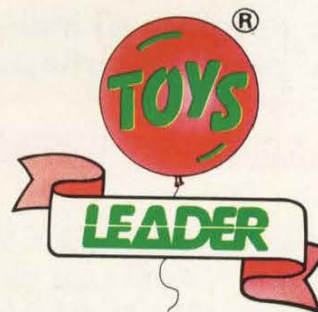
CADARIO

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

The Addams Family™

Original Nintendo Seal of Quality

LE PERIPEZIE DEGLI STRAVAGANTI ADDAMS!

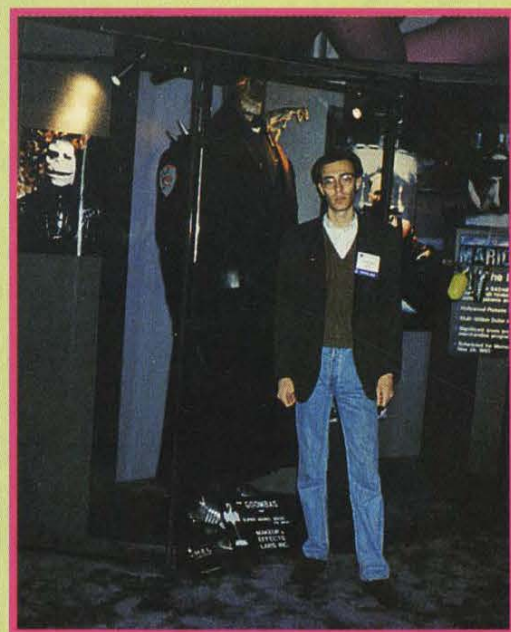
Le spettrali vicende della famiglia protagonista dell' ononima serie televisiva e del film di grande successo.
La dolce Morticia, il maggiordomo Lurch, Nonna e i bambini sono scomparsi.
Tocca a Gomez ritrovarli, prestando attenzione ad una serie di ostacoli davvero raccappriccianti: da ragni che si calano dal soffitto a fantasmi ululanti.

ocean

TOYS LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

ANTEPRIMANIA

CONSOLEMANIA? NO ALPITOUR?

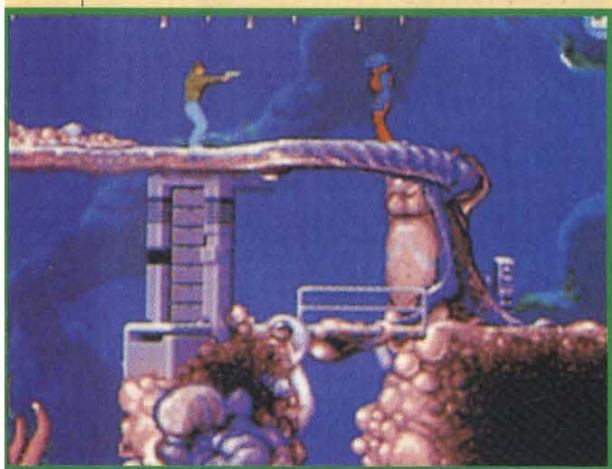
Un breve resoconto da Las Vegas? Meglio lasciare che parlino le foto, direi. Comunque a quanto pare la "gita" di lavoro è stata alquanto produttiva, e speriamo di vederne i frutti nei prossimi mesi.

Max stravolto a fianco di un Goombas (uno dei mostri nel prossimo film di Mario)

Il Convention Center di Las Vegas. Il Consumer Electronics Show lo occupava per intero, assieme a diverse ali di alcuni hotel.

Mark Blewitt della Psygnosis assieme a me e a Max, davanti a uno dei prossimi prodotti della casa inglese per Mega CD.

Non si vive di soli videogiochi e i pupazzoni di Mario non sono le uniche cose che si incontrano (ci tengo comunque a precisare che la signorina è su uno sgabello...)

NON C'ERA ALTRO POSTO...

La U.S Gold ha approfittato del C.E.S., oltre che per pubblicizzare il suo bellissimo

Flashback, per annunciare il passaggio al Super Famicom della loro produzione fino a ora riservata alle console Sega. Stesso discorso anche per l'americana Renovation, consociata di quella Wolfteam che tanti successi ha ottenuto su Megadrive.

Da segnalare anche l'uscita (in America è stata annunciata per febbraio) della prima cartuccia per Super Famicom che utilizza il nuovo chip set Special FX di cui abbiamo parlato sul numero scorso,

dotato di un particolare hardware dedicato alla gestione di poligoni. E' Star Fox, uno shoot'em up di ambientazione spaziale in grafica poligonale solida (l'avreste mai detto?). Gli scenari vanno da quello classico spaziale alle strade di una città; per quanto abbiamo potuto vedere la fluidità non sembra eccezionale, considerato che la cartuccia ha dell'hardware dedicato a questo tipo di grafica, ma si tratta

del primo esperimento e ci sono ancora abbondanti margini di miglioramento.

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Lemmings

Le rocambolesche avventure di una colonia di Lemmings, caviette industriose ma alquanto sciocche. Devi evitare, ad esempio, che si arrampichino a piacere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si caccino nei guai.

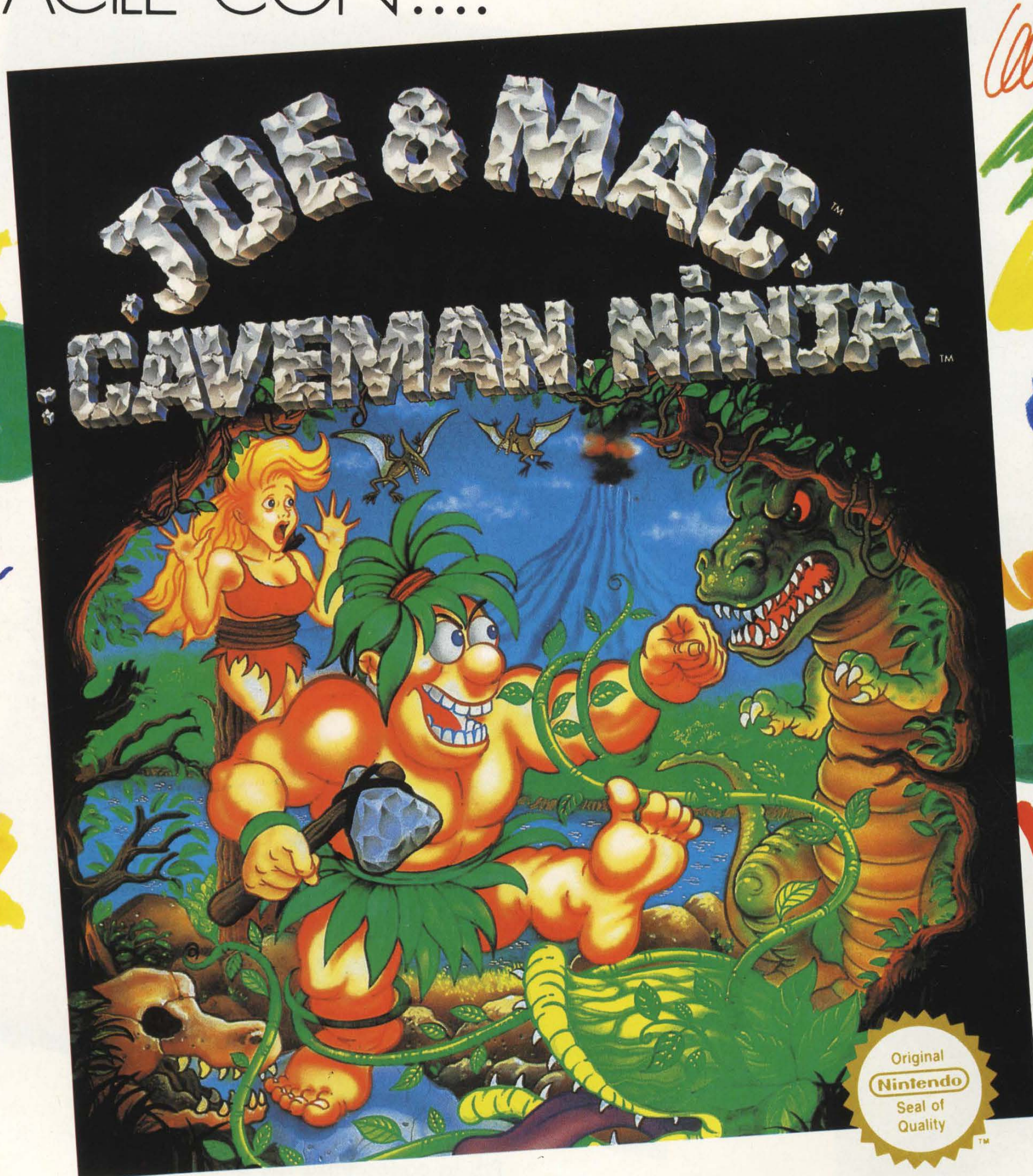
Original Nintendo Seal of Quality

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Original
Nintendo
Seal of
Quality
McDonaldland™
Fai la conoscenza dei M.C. Kids, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che HAMBURGLAR se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i M.C. Kids hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali GOFERIT e I PSYCHO, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.
ocean®
TOYS®
LEADER
CADARIO
THE FOLLOWING ARE TRADEMARKS OF McDONALDS CORPORATION: M.C. KIDS, RONALD McDONALD, GOLDEN ARCHES, MICK, MACK, HAMBURGLAR, BIRDIE THE EARLY BIRD, GRIMACE, FRY KIDS, COsMc, THE PROFESSOR, AND McDONALDLAND. © 1991 McDONALD'S CORP. © 1991 VIRGIN GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES, LTD.

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

JOE & MAC™ CAVEMAN NINJA™

Original Nintendo Seal of Quality™

La vita di Joe & Mac, i nostri due simpatici cavernicoli, non è per niente facile! In una notte di luna piena, mentre Mac stava cacciando sulle montagne, dei vicini poco cordiali hanno fatto irruzione nel loro villaggio e rapito le loro donne. Dinosauri permettendo, Joe è l'unico in grado di salvarle...

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

MADE IN JAPAN

SUNSOFT TUNES

Tra le case giapponesi presenti a Las Vegas, la Sunsoft sembra essersi specializzata nei tie in da cartoni animati; non stiamo parlando di serie nipponiche, contrariamente a quanto si potrebbe pensare, ma di quei vecchi cartoni della Warner come i mitici Road Runner e i Looney Tunes che hanno accompagnato l'infanzia di chi ha ormai qualche annetto sulle spalle: a mio parere mi-

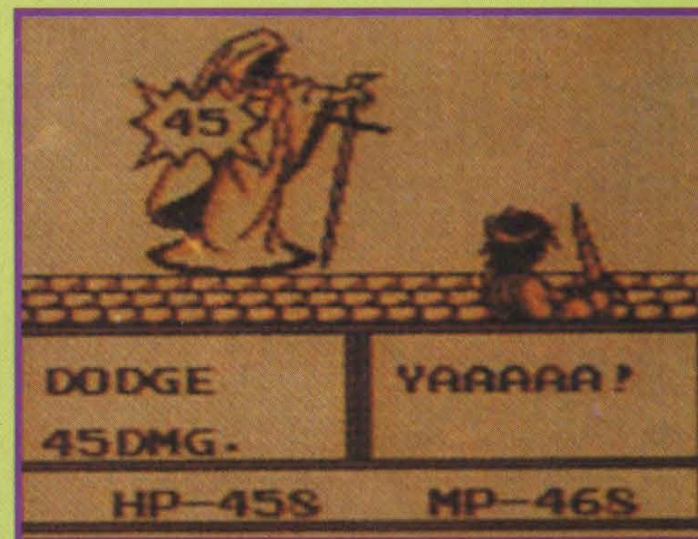
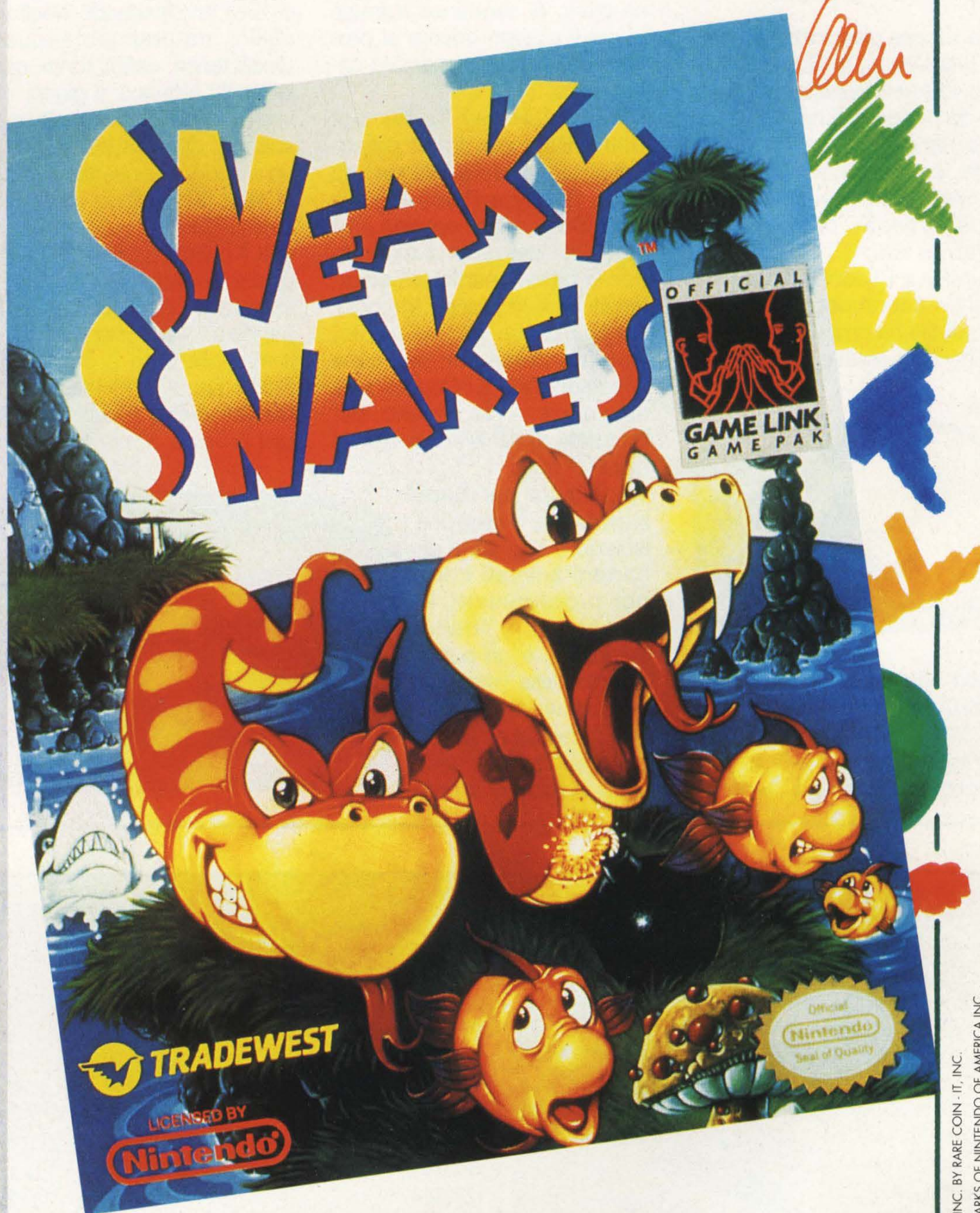
gliori addirittura di diversi cartoni Disney.
Di Road Runner per Super Nintendo, probabilmente il migliore, abbiamo già parlato il mese scorso: un gioco d'azione pieno di sequenze animate in cui il povero coyote si procura del danno in maniera catastrofica.
C'è poi Looney Tunes per Game Boy, con tutti i personaggi storici della Warner: da Bugs Bunny a Porky Pig, da Daffy Duck a Titti, ognuno protagonista del proprio platform con le proprie particolari caratteristiche e le proprie trappole. Bugs Bunny, per esempio, sarà alle prese con una casa infestata; Wile E. Coyote sarà naturalmente nel deserto, per un totale di sei livelli: quasi sei giochi in uno:
Taz-Mania per Super Nintendo, sempre ispirato a una serie di cartoni animati con, per protagonista, il diavolo della Tasmania, è un poco diverso dalla versione Megadrive: qui il nostro famelico amico è impegnato a procacciarsi la sua cena preferita a base di innocenti e pacifici Kiwi (sto parlando degli uccellini, naturalmente)(quali? Quelli teneri, carini, tondi, gialli, BUONI? NdAlex). Il gioco, che vede l'apparizione di altri personaggi della serie animata, è un misto tra sequenze animate in stile da cartone animato e sequenze in prospettiva 3D con il nostro diavolo che salta, corre e cicloneggia per lo schermo. Ottimo dopo una partita a New Zealand Story.

Il mio preferito è comunque Daffy Duck and Marvin the Martian, tratto da uno dei cartoni animati, a mio parere, più divertenti della Warner: quello di Duck Dodgers nel ventiquattresimo secolo e mezzo.

Ricordate? La solita arroganza di Daffy Duck, brutta copia di Buck Rogers, dominatore dell'universo, si scontra con la sconcertante flemma di un buffo alieno che ribatte colpo su colpo alle invenzioni e alle originali armi di Daffy in una interpretazione molto personale di una guerra spaziale. Anche nel gioco Daffy è equipaggiato con una serie di armi, dal disintegratore alla pistola-ghiacciolo, e affiancato dalla sua fedele controparte Porky Pig; adesso il mondo è veramente in pericolo.

NAMCO

Decisamente poco originale sembra essere Battle Cars: praticamente un clone del primo gioco di corse per Super Famicom, Formula Zero. Il gioco è stato saggiamente migliorato anzitutto con l'aggiunta del secondo giocatore in split screen e poi con un po' di sana violenza (come potrete intuire dal nome) con macchine che sembrano dei porcospini su quattro ruote. Trenta livelli, otto tipi di veicoli, venti tipi di armi, power up per i veicoli e Modo 7 a volontà per Super Famicom.

Provate adesso a immaginare Utopia con l'aggiunta di robottoni (tali Metal Marines da cui prende il nome il gioco). Se non avete un Amiga e non leggete TGM avrete qualche difficoltà a immaginare Utopia, Metal Marines è comunque una sorta di Wargame in cui dovrete gestire le risorse della vostra isola, in guerra con quelle nemiche, nel tentativo di costruire un paese militarmente (ed economicamente) più potente con l'ausilio di armi tecnologicamente avanzate (tra cui i robottoni in questione) e di invadere il vicino di casa.
Sempre dalla Namco il classico RPG in stile giapponese per Gameboy (ovvero personaggi super deformed su scenari immensi): Great Greed. Il gioco promette un innovativo sistema di controllo durante i combattimenti per un maggiore coinvolgimento, 20 diversi incantesimi, centinaia di personaggi con cui interagire e sette lande da esplorare per ore e ore di gioco, ma dubito seriamente che possa anche solo avvicinarsi alle dimensioni del mastodontico Legend of Zelda. Vedremo.

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Quella degli Sneaky Snakes è la storia di due paffuti serpenti: Attila e Genghis. Più che mai decisi a liberare la serpentella Sonia, rapita dal malefico Nibler, i nostri eroi non esitano a farsi largo fra nemici di ogni sorta...

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

BATTLETOADS™

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

Original Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY Nintendo®

TRADEWEST

Attenzione Zitz! La perfida Regina Nera ha fatto prigionieri Rash e Pimple, i tuoi migliori amici. Hai molta strada da fare per raggiungerli: nelle caverne, attraverso le paludi e addirittura nella pancia del mostruoso verme gigante. E, naturalmente, alla fine dovrai sconfiggere il terribile, il furioso Trita-Rane Robo Manus! Sei sicuro di avere quello che ci vuole per essere un buon Battletoad? Lo vedremo presto, in un modo o nell'altro...

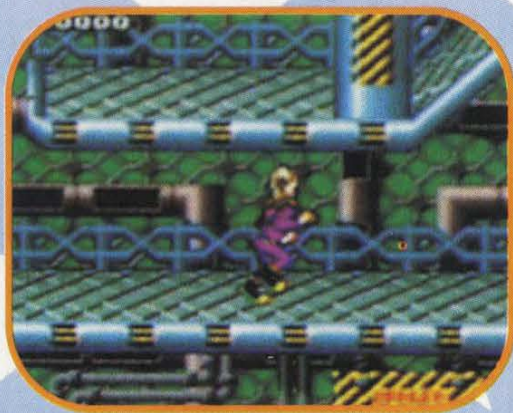
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

AMERICAN

ACCLAIM

Tonnellate di nuovi arrivi e conversioni per vari formati dalla casa americana.
Passiamo subito a un po' di nuovi arrivi con NFL Quarterback Club (SNES, MD e GB), ennesimo simulatore di football nell'inflazionato mercato americano dopo i vari John Madden e Joe Montana (a proposito, qualcuno sa che fine abbia fatto Mike Ditka?) che cerca di portare aria nuova con una rivoluzionaria (dicono loro) visuale dal quarterback. Un poco più convenzionale è invece Super High Impact che ha già riscosso un grosso successo su MegaDrive in America ed è appena passato su SNES.
Decisamente meno seguito come sport è il calcio, visti comunque i prossimi campionati la Acclaim si è incaricata di produrre l'ennesimo, obbligatorio, gioco di calcio che, a proposito di originalità si chiamerà World Cup Soccer (SNES, MD).

Il nome Crash Dummies probabilmente non vi ricorderà nulla, per fortuna, ma dovete sapere che Gli Sbullonati (si, proprio quello stupido giochino) sono riusciti a raggiungere la celebrità con tanto di film, serie di cartoni animati e infine videogioco nelle versioni MD, GG, SNES e GB.

Per quanto riguarda invece le nuove versioni, dopo il Menacer Megadrive (date un'occhiata all'articolo di Marco per saperne di più) è in

uscita anche per il SuperScope, il bazooka ottico del SNES, il gioco arcade di Terminator 2 (quello con due mitra e quella pasta di robot

del T1000 da blastare). Sono in uscita anche le versioni Game Gear e Game Boy, ma utilizzare Menacer e Superscope la vedo un po' duretta.
Parlando di Acclaim non potevano mancare i Simpson, con le nuove versioni MD di Bart's Nightmare, GB e GG di Krusty's Fun House (vedi questo stesso numero per mag-

giori informazioni) e infine Bart vs. the World, già NES e ora GG.
Parecchio attesa sarà anche la versione di giochi che già ha avuto un grosso successo su MD, si tratta di Alien 3, l'inquietante blastaggio per aspiranti skinhead adesso anche per SNES.
Tra le conversioni per Mega CD oltre al già citato Alien 3 (sono proprio curioso di vedere come collegheranno le schermate del film che sicuramente vorranno inserire con il blastaggio del gioco) sono in programma Mortal Kombat e World Wrestling Federation, ma la Acclaim ha in programma lo sviluppo di software per il CD ROM Nintendo (quando uscirà) e per il suo clone Sony (vi ricordate gli articoli risalenti a qualche mese addietro?).

MORTAL KOMBAT

Avete presente Pitfighter (che da noi suona più o meno come "lottatore da fogna"), il picchiaduro da fogna che ha imperversato per mesi prima nei bar e poi sulle vostre console? Se credevate che l'incubo

fosse finito vi sbagliavate: si tratta solo di una piccola pausa prima Mortal Kombat, altro coin-op (questa volta della Williams) pieno di calcioni digitalizzati nella solita lotta alla Streetfighter con altri sette avversari. In uscita per (quasi) tutte le versioni: SNES, GameBoy, Megadrive, Gamegear e Mega CD.

TECHNOS

Questa semisconosciuta casa americana non ha molto al suo attivo a parte la serie dei Double Dragon e i vari Crash'n' the Boys (alias River City Ransom 2) giochi mediamente inter-

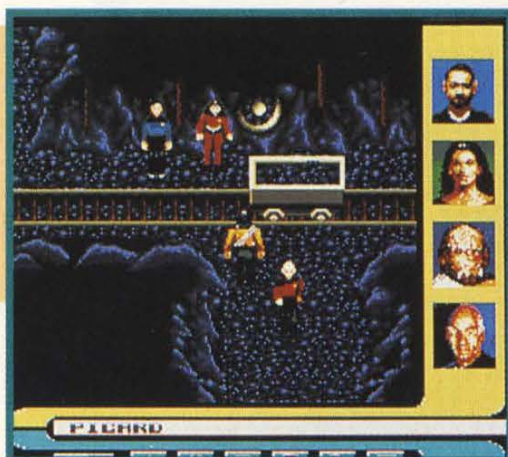
pretati da quei personaggi medio-deformed abbastanza caratteristici.
Sempre per la serie Crash 'n' eccetera sono in uscita il Baseball per SNES e Hockey per (incredibile, c'è anche lui) NES; si tratta di giochi sportivi sulla scia

ICAMENTE

HARDBALL III

Hardball continua una solidissima tradizione di una delle simulazioni di baseball più famose e complete: a parte i commenti digitalizzati durante la partita del solito commentatore sportivo ci sono i replay dell'ultima azione, la possibilità di giocare in uno o due giocatori (uno contro l'altro o in collaborazione) singole partite, l'intera stagione o l'All Star Game, salvare la situazione della propria partita, perfino editare il logo della propria squadra. Il tutto con una grafica a finestre molto chiara e completa: il tutto per Megadrive prossimamente.

NUOVE GENERAZIONI

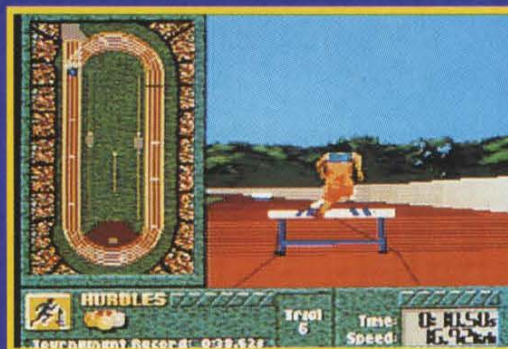
Ok, ok, non sarà la mitica serie originale ma anche Star Trek: The Next Generation riesce ogni tanto a raggiungere punte di squallore paragonabili all'ineguagliabile originale.
Il gioco della Spectrum Holobyte (in uscita per Super NES per questa estate) promette davvero molto bene: lo stile ricorda molto l'acclamatissimo Star Trek su computer della Interplay: si viaggia per galassie (il "fino ad arrivare là..." per questa volta ve lo risparmio) esplorando pianeti nel classico stile di avventure a icone e controllando la NCC-1701-D tramite pannelli di controllo basati su quelli della serie. Il gioco può contare sulla consulenza di uno scrittore di storie di fantascienza per la sceneggiatura: il gioco si presenta davvero molto bene.

del precedente Street Challenge.
Ci sono poi un Super Dodge Ball passato da NES a Game Boy e The Combatribes: ennesimo picchiaduro per SNES passato fino ad ora abbastanza inosservato in quanto sembra esserci pochino da osservare specie con cotanta concorrenza su SNES. Ci sono una dozzina di Megabit con due diversi modi di gioco: uno alla Streetfighter, un personaggio contro l'altro, e l'altro, classico, alla Final Fight.

ACCOLADE

Poco di nuovo sotto il segno della Accolade, e di quel poco, Bubsy, abbiamo già parlato un paio di numeri addietro e poco c'è da aggiungere se non che uscirà anche una versione SNES (purtroppo non è ancora stata annunciata l'uscita di questa versione sul mercato europeo, ma dovrebbe essere solo questione di tempo) e che il gioco è veramente massiccio (ricordate, ben 16 Megabit di cartuccia).

Per il resto si tratta di conversioni di giochi "un pochino" famosi per computer.
Abbiamo un Summer Challenge in stagione di saldi invernali, Hardball III in offerta speciale e infine il solito golfino sponsorizzato dal solito golfista con Jack Nicklaus Power Challenge Golf: questa volta volta il caro buon vecchio Jack sembra essersi fatto influenzare da Hardball viste le mazzate da battitore che tira, solo per Megadrive.

SUMMER CHALLENGE

Per chi conosce già il suo predecessore Winter Challenge c'è poco da dire: si tratta del solito gioco sportivo multievento che ha già avuto un discreto successo su PC. Lo stile non è particolarmente innovativo, ma graficamente è notevole con la sua combinazione di poligoni nei fondali e di bitmap per gli oggetti e i personaggi. Un piccolo problema della versione su console era la fluidità un pochino troppo scattosa, speriamo che sia stato risolto in questa nuova versione, ma è improbabile visto che i programmatori sono sempre quelli della Midspan. Ah, se a qualcuno può interessare gli eventi sono il tiro con l'arco, salto con l'asta, salto in alto, giavellotto, 400 metri a ostacoli, Kayak, Equitazione e ciclismo; originale vero?
Interessanti sono invece le possibilità di replay dell'ultima prestazione, la quantità di effetti digitalizzati inclusi e la possibilità di giocare fino in dieci.In uscita solo per Megadrive.

BUBSY IN: INCONTRI ARTIGLIATI DEL PELOSO TIPO.

Piacere, BUBSY™. Sono un gatto supereroe, schierato in prima fila per difendere eroicamente la Terra dai Lanosi. Chi sono costoro? Semplice: dei brutti ceffi, decisi a impadronirsi di tutti i gomitoli di lana di cui il pianeta dispone, senza i quali i motori che alimentano la loro civiltà sono destinati ad arrestarsi per sempre! E il posto migliore per raccoglierne in abbondanza è proprio la Terra.

SOLO UNA CARTUCCIA A 16 BIT POTEVA CONTENERE LA MIA ESUBERANTE PERSONALITÀ INSIEME A .....

- UNA GRAFICA A DIR POCO SCONVOLGENTE
- 5 COLORATISSIMI MONDI DA ESPLORARE
- UN'INCREDIBILE VARIETÀ DI ESPRESSIONI E COMPORTAMENTI DIVERSI
- ESILARANTI DISCORSI DIGITALIZZATI (A PROPOSITO, SONO UNO DEI PRIMI PERSONAGGI PARLANTI DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!)
- ECCEZIONALI EFFETTI SONORI

TUTTA LA MIA VITA E' UN CARTONE ANIMATO

IN ARRIVO PER:

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

DISPONIBILE NEI:

BUBSY™

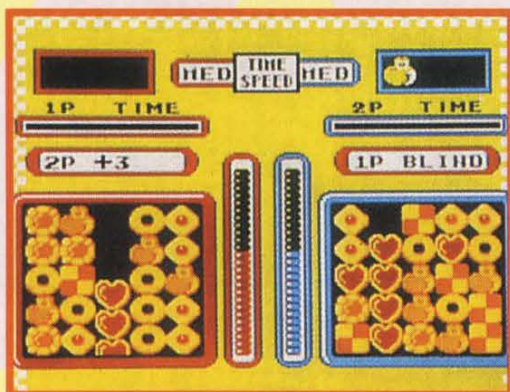
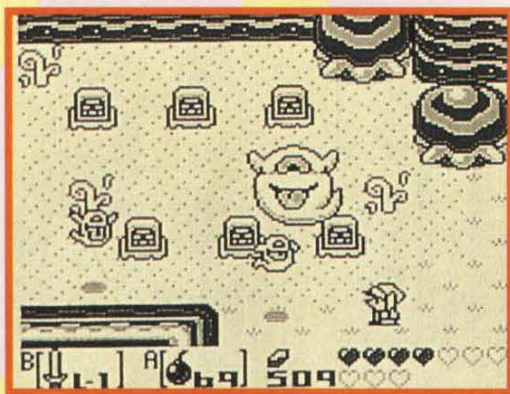
CADARIO

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH)-ROMANO E.GIOCATTOLI V.Scaraviglia 37/9
PESCARA - FERRI Via Tiburtina 91
TERAMO - PAGANICO GIOCATTOLI Via C. Forti 13 - Viale Crispi
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Via Dante 43
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
MONTESARCHIO (BN) - EMMEDI ELETTRONICA Via A.Grasso 7/7A
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - DE CARLO LUIGI Viale Degli Oleandri 14/C
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - MAZZARELLA ANGELO c/o CIS (Isola 6, Blocco 2)
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
S.SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - TECNO SHOP Via Roma 5/7
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
CALABRIA:
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO F. P.zza Castello
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Lombardi 43
CASTELVETRO (PC) - TOYS CENTER Loc. Quabas SS1
MODENA - ORSA MAGGIORE V.le D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
REGGIO EMILIA - PETER PAN Via Em. S. Stefano 15/E
FRIULI:
TRIESTE - GIOCATTOLI PAVESI Via Giulia 7
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
UDINE - BIMBI Via Mercato Vecchio 29
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
RIETI - TOGNOCCHI Via Domiziano 8
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Prenestina 426
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - CIUFF CIUFF Via Etruria 4/A
ROMA - GIARDINO DEI BALOCCHI Circ. Gianicolense 252/C
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - JUMBO GIOCATTOLI Via Trionfale 122
ROMA - LA CHIOCCIA Viale Marconi 277
ROMA - ODIS P.zza Ponte Lungo 3 - P.zza S. Maria Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
CHIAVARI (GE) - GIOCATTOLI MALATESTA C.so De Michiel 38
CHIAVARI (GE) - ORESTE Via Delle Vecchie Mura 8
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - ELITE COMPUTERS Via Orsini 31/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LA BEFANA Via Assarotti 2-4-6-8/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3-5-7/R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14-16-18
IMPERIA - ORESTE Via Degli Orti 5
LA SPEZIA - ABRUZZESE ANNA MARIA Via Dalmazia 20
LA SPEZIA - ORESTE Via V. Veneto 51
RAPALLO (GE) - ORESTE Via Colombo 43
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - NOVA GIANFRANCO Via P. Agosti 52
SAVONA - BAZAR QUAGLIA Corso Italia 235/R
SAVONA - ORESTE Via Sormano 51
VENTIMIGLIA (IM) - ORESTE Via Mazzini 9/A
LOMBARDIA:
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
BRESCIA - TOYS CENTER Via Milano 3/F
CARAVAGGIO (BG) - MERISIO Via Oberdan 13
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO V. Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI P.le Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COLOGNO MONZESE (MI) - CASA DELLA MUSICA V.Indipend. 21
CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone 49/D
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
GALLARATE (VA) - GIOCHIGARDEN Corso Sempione 33
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - G.M.L. Via C. Jucker 1
MANTOVA - TOYS CENTER Via Parma
MILANO - E.D.S. Corso Ticinese 4
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29-Via Pitagora 4-V.le Romolo 9
MILANO - JOYSTICK FUN Via Lorenteggio 38
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
NERVIANO (MI) - G.M.N. Via Nuova Str. Lat. Giovanni XXIII°
ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua 36
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
REZZATO (BS) - TOYS CENTER Via Garibaldi 76
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - CERRI BATTISTA P.zza Perosi 10
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M.Cabrini 44
SAN GIULIANO MILANESE (MI) - G.M.S. Via L. Tolstoy 85
VIGEVANO (MI) - GIOCOMANIA Corso Milano 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA S. Padana 292 (Int. Città Mercato)
MARCHE:
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
MACERATA - TOM GIOCATTOLI Via F.lli Cioci 15
OSIMO (AN) - IL GIOCATTOLO Via Lionetta 12
PESARO - LA GALLERIA DEL BIMBO Via Cattaneo 18
PIEMONTE:
ALBA (CN) - BONA Corso Coppino 32
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
BIELLA (VC) - CENTRO GIOCHI Via Torino 665
BRA (CN) - BONA Via Principi 4
CHIVASSO (TO) - HOBBY MARKET Via Po 2/C
COMIGNAGO (NO) - ITALSAPO Via Per Borgomanero 12
COSSATO (VC) - CENTRO GIOCHI Via Marconi 13/R
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - GIROTONDO TRE Corso Sommeiller 33
TORINO - PARADISO DEI BAMBINI Via A. Doria 8
TORINO - PLAY GAME SHOP Via Carlo Alberto 39/E
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32
TORINO - TOY SERVICE Via Tripoli 10/4
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VALENZA (AL) - CENTRO COMM. SELEZIONE Via F.lli Cairoli 5
VERCELLI - STILE Via Marsala 25
NEGOZI EXPERT PIEMONTE - VEDI PAGINE GIALLE -
PUGLIA:
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
BARLETTA - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
GALLIPOLI (LE) - TECNOUFFICIO Piazza Giovanni XXIII° 10
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
VALENZANO (BA) - NASCE E GIOCA Via Boito 12 A/B
REPUBBLICA SAN MARINO:
SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio
SARDEGNA
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CASA S. ERICE (TP) - DIGITAL TOP Via G. Marconi 463
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
ENNA - NAPOLI FRANCESCO Via Candrilli 11
MAZARA DEL VALLO (TP) - ARCHIMEDE Corso V. Veneto 216
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
TERMINI IMERESE (PA) - CASCINO ANGELO C.so Umberto e M. 2
TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
CARRARA (MS) - MONDIAL TOYS Via Roma Gall. 15
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Torcicoda 1/R
GROSSETO - ANREINI LORIS Via S. Martino 24
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - DRAGON'S LAIR Via Michon 29/1
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - L'ELETTRONICA Piazza Del Salvatore 6
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Gall. L. Da Vinci 32
MONTECATINI TERME (PT) - VANNINI ARMANDO P.zza XX Sett. 3
PIETRASANTA (LU) - BONCI DANILO Piazza Statuto 11
PIOMBINO (LI) - PUNTO ROSSO Via I. Barontini 28
PISTOIA - MORGANA Via Dalmazia 424
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via del Commercio 29
PONTEDERA (PT) - NICCOLAIONI MAXISPORT Via Dante 11/13
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52
SIENA - BIANCHI Strada Massetana Romana
VIAREGGIO (LU) - IL GATTO E LA VOLPE Via Dei Marmi (int. 3)
UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO V.Florido 16
FOLIGNO (PG - ETA BETA COMPUTER P.zza S. Domenico
FOLIGNO (PG) - VALERI RUFFINO Via B. Cairoli 29
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
MARCIANO (PG) - FAMAS Zona Industriale Nord C/40
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
SPOLETO (PG) - ROSATI DELIO Via A. Ricci 3/5
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta
VENETO:
BOARA PISANI (PD- PRISMA MERCATO Via Roma S.S. 1
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE P.zza G. Marconi 14
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO V.Venezia 61
S. G. LUPATOTO (VR) - CASA DEL BAMBINO V.Cà Nova Zampieri
S. G. LUPATOTO (VR) - TOYS CENTER Via C. Battisti 200
TREVISO - HOBBY MODEL Galleria Rialto 5/7
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2

NEGOZI GIOCHERIA - VEDI PAGINE GIALLE

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

NINTEND

Cominciamo con l'unica cattiva notizia del mese per i possessori di Super Nintendo: Actraiser il gioco alla Populous con licenza di pestaggio incorporata che avevamo dato come importato il mese scorso è misteriosamente scomparso, nel senso che non lo vedrete, almeno per ora, nei negozi con il marchio Gig.
Potete comunque consolarvi con qualche altra tonnellata di titoli che il nostro villico (nel senso di villoso) caporedattore si è procacciato in quel di Las Vegas con la gentilezza e la mitezza che lo contraddistinguono (d'accordo le press release e le fotografie erano qua e là cosparse di sangue ma ormai non facciamo più caso a questi particolari, ci siamo abituati...).
La parte del leone la faceva naturalmente il Super Nintendo ma anche NES e Gameboy si sono ritagliati il loro spazio. Ad esempio per il piccolo bianconero Nintendo c'è un certo Top Rank Tennis da giocare perfino in quattro, ma soprattutto il mitico Link. Non si tratta ovviamente dello stesso gioco che ha ottenuto successo su Super Famicom, ma The Legend of Zelda: Link's Awakening rispetta una tradizione di giochi massicci con una cartuccia da 4 Megabit e l'area di gioco più grande mai vista su GB.
Yoshi's Cookie vede per protagonista un'altro degli scagnozzi di Mario (che da buon italiano sta cercando di "sistemare" famiglia, parenti e amici in qualche posto sicuro alla Nintendo NdVF) già protagonista di Mario & Yoshi, un clone di Tetris su NES, impegnato tanto per cambiare in un puzzle game dall'aria fin troppo simile al precedente gioco. Yoshi's Cookie uscirà sia nelle versioni Gameboy che NES.

Sempre da Gameboy è tratto un'altro gioco NES: Kirby's Adventure, il platform più tondo in assoluto. Il protagonista è infatti assolutamente sferico (o quasi), addirittura più giottesco del Kiwi di New Zealand Story.
Il seguito del simpatico platform Tiny Toons: Trouble in Wackyland dovrebbe essere disponibile entro quest'estate per NES. Questa volta è ambientato tra le montagne russe, gli autoscontri e i castelli di un parco di divertimenti: per

accedere al livello successivo dovrete raccogliere un numero sufficiente di biglietti. Potete scegliere uno qualsiasi dei personaggi della serie di cartoni e il gioco... beh, è un platform.
Sempre dalla serie dei Toons c'è anche un gioco, se così

INTERPLAY

Ma l'Interplay non faceva solo giochi "seriosi" come avventure (Star Trek), scacchi (Battle Chess) o giochi strategici (Castles) per computer?
Beh Rock 'n' Roll Racing non sarà il massimo dell'originalità ma sicuramente non è un gioco strategico. E' il solito giochino di corse tra fuoristrada che ha furoreggiato mesi addietro su diverse console sponsorizzato da un certo Ironman: a dire il vero questo, per la gioia di tutti gli automobilisti pacifici, è un pochino più cattivo: ci sono sei diversi tipi di macchine ognuno con il suo armamento offensivo, sia anteriore che posteriore, giusto per movimentare un pochino il gioco sugli oltre cinquanta circuiti.

Un gioco discretamente originale è invece Claymates: è infatti il primo gioco del mondo realizzato con... il pongo. Proprio così, non starò adesso a raccontarvi tutta la storia, ma sta di fatto che il nostro protagonista si è misteriosamente trasformato un un ammasso informe di pongo. Beh, non proprio informe visto che può assumere a piacimento forma e caratteristiche di cinque diversi animali: topolino, gatto, pesce, etc. in cui trasformarsi a seconda delle necessità. Anche Claymates può contare (come il precedente, me ne ero dimenticato) su sonoro digitalizzato e la dotazione standard di power up, bonus e stanze segrete. Cinque mondi per venticinque livelli su Super NES prossimamente.

OO NEWS

possiamo chiamarlo, che vi permette di creare delle brevi animazioni con, per protagonisti, i vari Bunny, Coyote, Plucky Duck, etc. da combinare con tutta una serie di effetti speciali, fondali e musiche predefinite, con la possibilità di aggiungere anche brevi dialoghi: in Cartoon Workshop c'è tutto il necessario per

creare il vostro piccolo cartone animato.
Giochi invece come Turtles III: The Manhattan Project che ha ottenuto un grosso successo su SNES sono già usciti negli States. La terza avventura delle tartarughe sembra decisamente migliorata con una serie di nuove mosse speciali per i nostri rinascimentali amici, oltre a qualche interessante livello su surf, navi da battaglia, etc.: il minimo necessario per riportare a terra l'intera Manhattan sradicata da terra da Shredder.
A proposito di anfi-

THE LORD OF THE RINGS

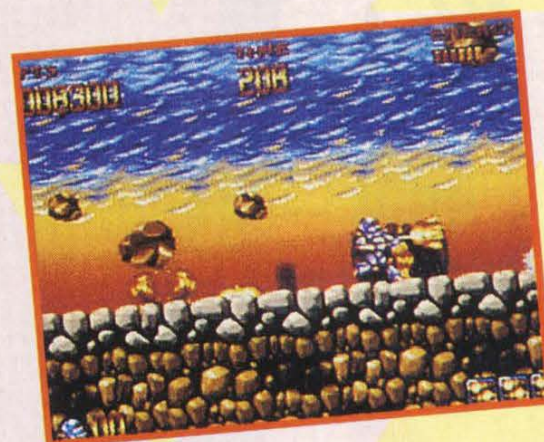
Decisamente più complesso è invece The Lord of the Rings tratto da uno sconosciuto libretto di un certo Tolkien o qualcosa del genere da cui hanno tratto giusto un pochino di giochi come i vari Lord of the Rings Vol.X, a partire proprio da un vecchissimo gioco per Amiga/PC, un certo War in Middle Earth, molto simile a questo gioco SuperNES. Anche questa è infatti un'avventura con elementi da RPG nella definizione dei protagonisti e nel controllo di un intero gruppo di avventurieri.

Non sto qui a raccontarvi la storia (anche perché servirebbero i prossimi dieci numeri di CMania), vi può però interessare sapere che il gioco utilizza particolari tecniche di animazione dei personaggi (Rotoscape, se a qualcuno può interessare); anche i combattimenti sono in tempo reale e pur controllando direttamente il solo personaggio di Frodo deciderete per suo tramite tutte le azioni del gruppo. Da segnalare anche la possibilità, sempre più frequente tra i giochi Super Nintendo, di utilizzare l'apposito mouse (quello di Mario Paint per chi non lo avesse ancora capito).

bi verdastri, torna anche un trio di rospi con Battletoads in Battlemaniacs per SNES. Otto livelli di piattaforme in scrolling orizzontale e verticale, a bordo di una varietà di veicoli, in compagnia di Rash e Pimple (si può giocare in due contemporaneamente) e del solito repertorio di mosse con qualche piccola aggiunta.
Un'altro classico è lo storico Super Turrican (indovinate un po' di quale console stiamo parlando): tredici immensi livelli di sano e genuino blastaggio vecchio stile, con un discreto arsenale e svariati power up.

SUPER NINTENDO

Ecco in estrema sintesi quello che circolava tra gli stand della fiera per SNES:
Toys, Might and Magic III, Battle Blaze, Football Fury,

James Pond II, Bebe's Kids, Super Troll Land, SpellCraft, Dominus, Super Widget, Metla Jack, Goof Troop e un football dalla Capcom, un pochino famosa per giochi come Streetfighter II o Magical Quest, Ultimate Fighter, Joe & Mac 2, Shadow Run, Sengoku dalla Data East, B.O.B. della Electronic Arts, il mitico Super Bomberman della Hudson insieme a un Baseball, una pallavolo e un gioco di corse, Street Combat e Max Mania

dalla Irem, Jaguar, Skull Keep e Syvallion dalla JVC, The First Samurai il notevole platform insieme a un certo Kid Klown dalla Kemko, Buster Busts Loose della serie Tiny Toons naturalmente firmata Konami, Outlander, Terminator e Mario is Missing dalla Mindscape, Metal Marines, Dracula e Eqinox della Sony, il gioco di Wayne's World (ricordate Fuori di Testa?), Super Barbarian e Lamborghini's American Challenge dalla Titus, altri Battletoads dalla Tradewest e infine Fatal Fury, un picchiaduro che dovreste conoscere bene, dagli stessi che hanno convertito da Neo Geo anche King of the Monsters.

NINTENDO

Il vecchio di casa ha ancora

NINTENDO NEWS

parecchio da dire, specie negli States, vediamo velocemente cosa:
Super Pitfall, dalla Capcom finalmente Final Fight oltre al seguito di Duck Tales, la conversione di The Immortal dalla Electronic Arts, una quantità di RPG tra cui Hillsfar, Bard's Tale, Dragon Strike (il simulatore di volo su drago visto su PC dalla SSI), Pool of Radiance (il mitico primo RPG della serie della SSI), un gioco dedicato agli Harlem Globetrotters, The Empire Strikes Back, l'ennesimo baseball Bases Loaded 4 della Jaleco i soliti tie-in della Ocean tra cui Cool World, Lethal Weapon, Addams Family 2 e Jurassic Park (dal romanzo di Crichton, stiamo ancora aspettando notizie sul film), l'immancabile Dracula, Wayne's World, The Blues Brothers della Titus, un tennis intitolato al grande Jimmy Connors dalla francese Ubi e tanti altri ancora.

GAME BOY

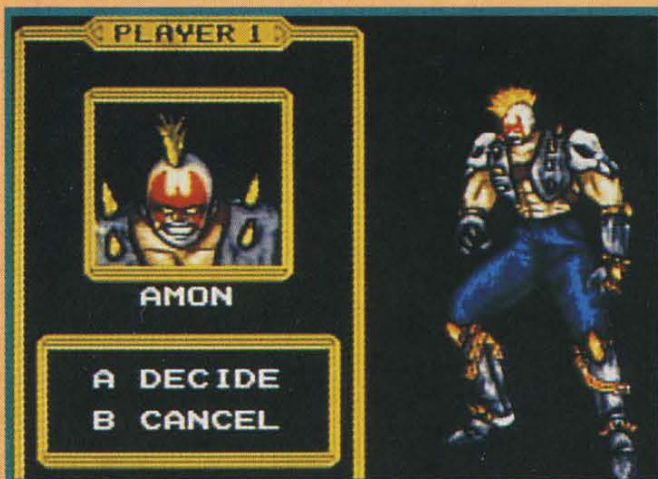
Infine, in estrema sintesi quello che, incrociando le dita dovreste vedere nei vostri piccoli monitor nei prossimi mesi:
Star Trek: the Next Generation, James Pond II, dalla Capcom Empire Strikes Back, Little Mermaid e Talespin, un curioso Pinocchio, un'altro Adventure Island dalla Hudson, Goal! e Rampart dalla Jaleco, dalla Konami un altro Batman - The Animated Series, Kid Dracula, Zen Intergalactic Ninja e Championship Fighter, il terzo Spiderman dalla Jaleco, Great Greed, un RPG della Namco, ancora tie in Ocean con Addams 2, Cool World, Lethal Weapon e Jurassic Park, Chuck Rock, Dracula, Battletoads 2, i platform The Blues Brothers e Titus dall'omonima casa francese, Race Drivin', coin op da corsa dell'Atari, Wayne's World, Swamp Thing, etc.

THE LOST VIKINGS

Anche più idiota di Claymates è poi The Lost Vikings: un platform abbastanza originale in cui, come prima, potete controllare tre personaggi con diverse caratteristiche (uno più idiota dell'altro, naturalmente) si va dal guerriero (alla Groo, spero NdVF) al corridore da utilizzare a seconda delle necessità. I personaggi sono costruiti molto bene grazie a eccellenti stilizzazioni grafiche, animazioni e simpatici effetti sonori.

Se a qualcuno può interessare la storia vi vede, come ogni buon vichingo, alle prese con orde di alieni (per Odino, NdThor), il nostro gruppo è stato infatti rapito dagli omettini verdi e deve adesso tentare di tornare a casa (la vedo lunga). I trentasette livelli della versione SuperNES sono adeguatamente pieni di alieni, azione ma anche puzzle da risolvere.

RENOVATION

La Renovation è probabilmente più famosa come associata americana della Wolfteam/Telenet che non per meriti propri. Gli appassionati di giochi come Arcus Odyssey, El Viento o Valis saranno comunque contenti di sapere che la casa americana ha cominciato la pubblicazione di giochi per Super Nintendo.
Primo frutto del rinnovato impegno sarà appunto Arcus Odyssey, specificare di che tipo di gioco si tratta mi sembra un pochino superfluo dopo due recensioni...
Doomsday Warrior è invece l'ennesimo clone di Streetfighter II, ci sbrighiamo quindi in fretta parlando dei sette lottatori tra cui scegliere, le quindici mosse segrete da scoprire, le cinque abilità che potrete sviluppare ogni volta che vincerete un incontro e l'opzione per uno o due giocatori (ovviamente l'uno contro l'altro).

Dream Probe vede invece tali Ron e Maria prigionieri di terribili incubi fatti di mostri mutanti e cyborg (nulla in confronto a quelli che facciamo noi in chiusura di numero). Trattasi del solito gioco arcade con un due personaggi da scegliere e una decina di armi tra cui scegliere, tutte potenziabili così come la vostra energia. Quattro livelli per ogni mondo completano le caratteristiche tecniche di questo gioco Super Nintendo.

sega CITY

Ok, ammettiamolo: alle veneranda età di 13 mesi dalla sua prima apparizione in Italia il Mega CD è ancora una (non più giovane) promessa. Da mesi continuano a girare voci su sensazionali giochi mai usciti, che questa sia la volta buona? Sempre in lavorazione sono titoli come Rad Mobile (Ricordate? Era stato annunciato come uno dei primi titoli per la nuova periferica) e diversi altri giochi di corse come Power Drift, Monaco GP, Turbo Out Run, c'è poi un Batman che sembra promettere molto bene, Sonic 2 opportunamente riempito di animazioni e qualche nuovo livello, Golden Axe III, Wolfchild, Heimdall, Chuck Rock, Jaguar, Another World, Terminator e l'immancabile Wing Commander. Mentre le prime avventure americane (vedi Willy Beamish) annunciate da tempo cominciano a uscire, non sembrano sopirsi le voci che girano da tempo sulla versione per Mega CD di Streetfighter II della Capcom. Sempre dalla Capcom sono annunciate svariate altre conversioni come Final Fight, Strider e Forgotten Worlds. Un altro colosso giapponese pronto a convertire i suoi giochi su CD è la Konami, per chi non se lo ricordasse stiamo parlando di Castlevania IV, Contra Spirits, Parodius, Gradius e altri ancora.

Mega CD a parte il Megadrive sembra proprio non voler restare indietro a periferiche rispetto al Super Famicom: dopo il Menacer ecco un'interfaccia per quattro giocatori; il primo gioco a utilizzarlo dovrebbe essere una sorta di clone di Gauntlet prodotto dalla Tengen.

RENOVATION

Per quanto riguarda il Megadrive non c'è molto da segnalare dalla casa americana consociata delle giapponesi Wolfteam e Telenet a parte Speedway Pro Challenge: un gioco di corse con visuale da dietro la macchina e la possibilità di due giocatori in contemporanea tramite lo split-screen.

UN ALTRO PIPISTRELLO SU MEGA CD

No, non si tratta di quello squilibrato che va in giro in costumi di gomma a picchiare pinguini, quello di cui parliamo qui è uno di quelli veramente cattivi: il celeberrimo Vlad Dracula, conte, vampiro e, occasionalmente, pipistrello. La vecchia sanguisuga ha trovato nuovo plasma con l'uscita del film campione d'incassi di Francis Ford Coppola e anche una macchina (quasi) nuova su cui fare la sua apparizione: il Mega CD.
Negli oltre 500 Mbyte di grafica e musiche (non spaventatevi per i numeri che vengono sparati nel campo dei CD: quando si parla di musiche e schermate digitalizzate i Mbyte viaggiano come la birra)(all'Oktoberfest, VF? NdAlex) ci hanno messo dentro 15 minuti digitalizzati dal film e diverse schermate in computer graphic per creare la giusta atmosfera (anche se non vedo quale relazione possa avere il pluri-centenario conte con una renderizzazione). Sono infatti stati ricreati gli stessi scenari del set e digitalizzati dei veri attori per un maggiore realismo nelle animazioni.
Le specifiche tecniche dell'uso fatto dalla Psygnosis del Mega CD sono davvero impressionanti e, se rispettate, obbligheranno gli sviluppatori giapponesi a rivedere i loro standard: 20 immagini al secondo con 64 colori su schermo, se considerate che per una qualità televisiva sono sufficienti 25 immagini al secondo e che 256 colori sono più che sufficienti...
Il gioco vero e proprio può invece contare su 20 frame di animazione per il personaggio principale e animazione, tanto per cambiare, in Rotoscape.

HASTA LA VISTA, BABY!

Ooh, ma come è grosso il tuo cannone! Il tempo delle microscopiche pistole da collegare alle consolline piccole piccole è definitivamente finito: dopo il lancio del Super Scope per il Super Nintendo, è la volta del cattivissimo Menacer (la traduzione lette-

rale dall'inglese: "minacciatore"). Lo vedete nella foto? Beh, a quanto pare il nome è adatto. Ma cos'è? Come funziona? Passiamo a illustrare il tutto. Avete presenti i giochi tipo Operation Wolf e Space Gun, quelli nei quali il giocatore imbraccia un'arma e fa fuori gli avversari sparando direttamente allo schermo? Bene, prima dell'avvento delle cosiddette "pistole luminose" le conversioni casalinghe davano luogo a qualche problema: sparando con uzi, pistole e armi da fuoco varie si tendevano ad avere strani effetti collaterali quali televisori fuori uso, schegge di vetro volanti per tutta la stanza e multe per il disturbo della pubblica quiete. Gli aggeggi di cui sopra (le "pistole luminose") introdussero un sostanziale miglioramento: dotati di un sensore capace di rilevare la parte di schermo puntata (in mille maniere diverse, sempre più evoluto e sempre più incasinato) consentivano una decente emulazione delle macchine da sala giochi (anche se sono state inventate prima). Il Menacer è appunto l'ultimo esemplare in ordine di tempo di questa specie: grosso, scomponibile, assolutamente un plasticone e... troppo divertente da usare. In fondo è sempre la stessa cosa: un mirino, un sensore grosso come una casa e quattro pulsanti (tre di fuoco più la pausa, in pratica A, B, C e START). Nella confezione è inclusa una cartuccia con ben sei giochi (come per il Super Scope): abbiamo Pest Control nel quale dobbiamo sparare a degli scarafaggi desiderosi di mangiarsi la nostra pizza (bleargh), Ready! Aim! Tomatoes! dove dobbiamo impersonare ToeJam armato di una scorta di pomodori impegnato a eliminare tutti e tutto come angeli, animaletti, galline e vecchi pazzi. Space Station Defender è un banalissimo gioco nel quale dovrete sparare a alcuni alieni che appariranno casualmente per lo schermo... beh, una cavolata, WhackBall rappresenta un innovativo clone tra Pong e Operation Wolf nel quale guidate un respingente rotondo tramite il Menacer, Rockman's Zone è una specie di allenamento per poliziotti tra sagome di cartone cattive e sagome buone tipo l'antico Alley Shooter e infine il militaresco FrontLine, una specie di Rambo un po' più scomodo e meno giocabile. Nel complesso la qualità della cartuccia è da considerarsi medio-bassa, si tratta infatti di un semplice

bonus per l'acquisto del Menacer, ma va bene lo stesso: quest'ultimo infatti non andrà usato solo in congiunzione con questa cartuccia (che qualità o non qualità fornisce un certo grado di intrattenimento), ma anche con alcuni titoli futuri e con il già uscito Terminator 2 della Williams. Altri titoli in cantiere? Beh, qui ci sta benissimo il classico "chi vivrà vedrà"...

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Original Nintendo Seal of Quality
KICK OFF™
IL CALCIO SI CHIAMA KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo.
Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.
Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network
ANCO
TOYS LEADER
NINTENDO®, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED
CADARIO
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

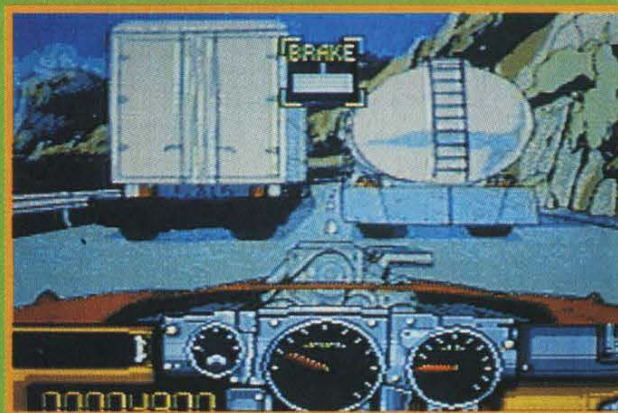
sega CITY

MEGA CD O SEGA CD?

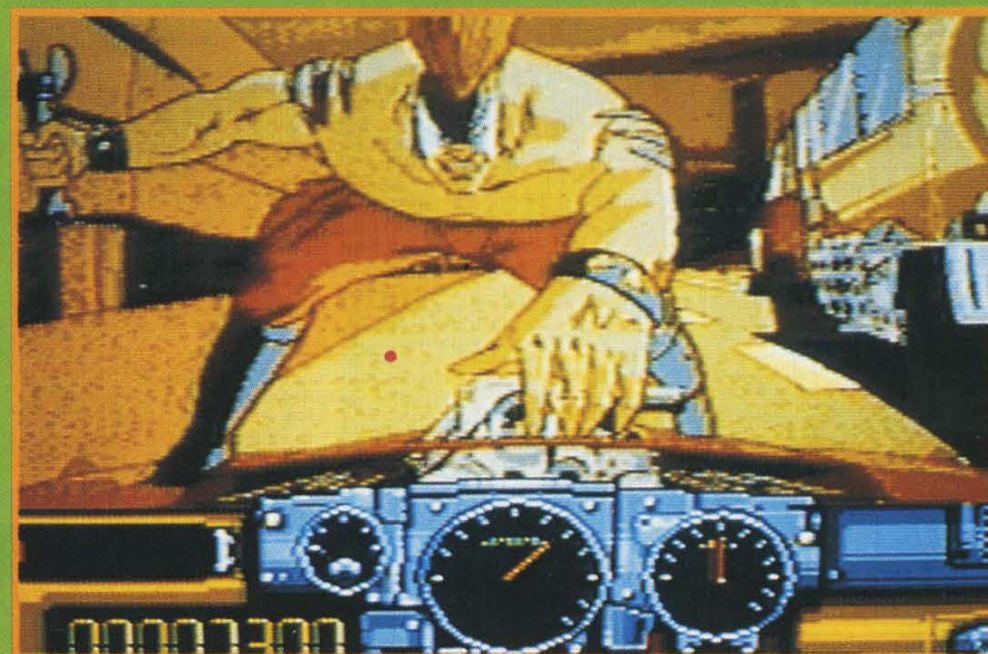
Questa domanda che in effetti potrebbe far riflettere molto sullo scopo della vita, sul tutto e sul perché negli hamburger non c'è mai abbastanza ketchup nasconde ben più di un doppio o triplo senso, e lascio le possibili interpretazioni a voi (saprete così a cosa pensare nelle giornate piovose). La domanda in questione parte però da un base: ho già provato a scrivere cinque titoli per questo box, e questo sembra essere il definitivo, ma non solo: in America la periferica in questione (che è il Mega CD, e dovreste averlo già capito dalle foto - se ce ne sono) si chiama appunto Sega CD, quindi che volete? Tutto questo per dirvi che finalmente è arrivato in Italia, dopo un bel po' di mesi di attesa. Ne sarà valsa la pena? C'è chi dice no, io non mi muovo. Comunque, nella pingue confezione italiana sono compresi ben tre dicasi tre ciddì: l'interessante Cobra Command, quella specie di mix tra Dragon's Lair e Operation Wolf (recensito come Thunderstorm), il simpatico Sol Feace (che abbiamo comunque finito in un pomeriggio), uno spara-e-fuggi decente e una compilation-CD che contiene Streets of Rage, Golden Axe e Super Shinobi. Non male, soprattutto per chi questi ultimi tre titoli non li ha (chi li ha si attacca).

E il resto del software per Mega-CD? Beh, a quanto pare tutti quanti hanno in cantiere qualche cosa per la periferica più... perifericosa del mondo: la Sierra ha in programma di convertire numerosi suoi titoli come Willy Beamish (già visto a Las Vegas, positiva la prima impressione. NdAlex), la Lucasarts probabilmente farà qualcuna delle sue avventure, la Psygnosis ha già in programma Dracula (basato sul bizzarro - brutto - film di Coppola) e Microcosm, una specie di seguito apocrifo di Viaggio Allucinante. Infine dalle altre case (sono molto specifico, lo so) bene o male dovrebbero arrivare un bel po' di titoli che spaziano su vario genere, ovvero avventure, picchiaduro, giochi di guida e così via. Chi vincerà, King Kong o Godzilla? E che ne dite di Jet Jaguar?...

ROAD AVENGER

Parlando di Wolfteam vi dicono niente nomi come Thunderstorm, Time Gal o Ernest Evans? Nel caso di quest'ultimo non ci sarebbe nulla da rimproverarvi: anch'io sto disperatamente cercando di rimuovere dalla memoria uno dei più grossi bidoni CD degli ultimi tempi; se invece ricordate gli altri due c'è proprio poco da aggiungere, si tratta del terzo gioco simil-laser per il Mega CD: un cartone animato interattivo con un certo numero di scelte da compiere tempestivamente suggerite dal gioco stesso.

La vicenda che vi ha portato a percorrere strade che attraversano canyon, campagne, spiagge e musei (?!?) è una sorta di campagna per la sicurezza stradale un po' estremistica: invece di distribuire libretti educativi nelle scuole passate il tempo a macinare punk sotto le vostre ruote e a fare saltare in aria automobilisti indisciplinati.

Le tecniche di animazione sono state decisamente migliorate rispetto a quelle di Thunderstorm. Anzitutto sono aumentati i colori su schermo rispetto a quelli del suo evidentemente digitalizzato predecessore e sono stati aggiunti quattro o cinque frame al secondo di velocità, cosa decisamente consigliabile, visto che si tratta di un gioco di corse automobilistiche.

Complessivamente il risultato è ottimo: trenta minuti di animazioni fluide corredate da musiche e effetti sonori di qualità CD, naturalmente.

NOVITA'

- J. LEAGUE CHAMPION SOCCER
- GOLDEN AXE 3
- BATTLETOADS
- FATALFURY
- SPLATTERHOUSE III
- BATMAN (RETURN OF THE JOCKER)

MEGADRIVE Scart £ 259.000
MEGADRIVE PAL £ 279.000
MEGADRIVE + 1 gioco £ 288.000
+ 2 giochi £ 330.000
+ 3 giochi £ 370.000
+ 4 giochi £ 399.000
+ 5 giochi £ 450.000

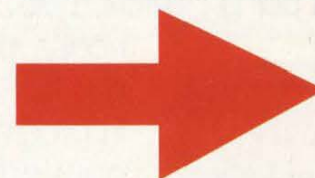
ACCESSORI Superscope £ 129.000- Master System Converter £ 85.000 - Convertitore Euro-Japan £ 25.000 - Game Genie £ 80.000

JOYSTICK Turbo Pad £ 39.000 - Pro II £ 45.000 - Cluester £ 75.000 - X35 £ 95.000 - Arcade Powerstick £ 109.000 -Infrared Joystick £ 59.000

ATTENZIONE !!

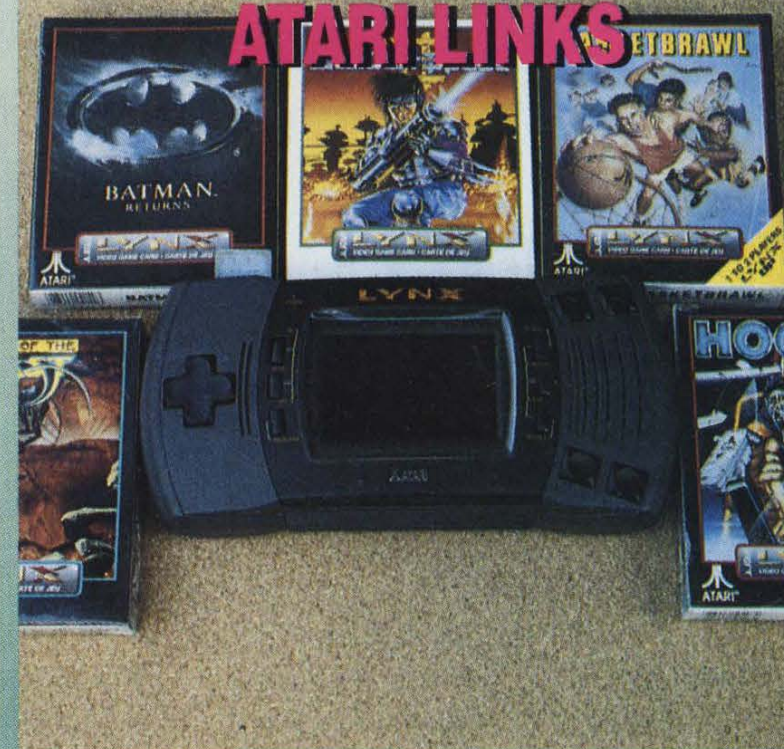
MEGADRIVE Scart + Sonic II + 2 Joypad £ 359.000

JOYSTICK fun

MEGACD £ 499.000

TUTTE LE NOVITA'

PER LA TUA CONSOLE

PREFERITA

AI MIGLIORI PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

V. LORENTEGGIO, 38 MILANO - TEL. 02/48952821-4232606 - FAX 02/48952819

CHIUSURA LUNEDÌ MATTINA

OFFERTA SPECIALE

JOYSTICK fun

2G&P(mi)6433950

SUPER FAMICOM - SUPERNES

SuperNes + Joypad + alim. + scart. £ 329.000
SuperFamicom + 2 Joypad + Alim. + Scart £ 429.000
SuperNes + gioco a scelta £ 420.000
SuperNes + Street Fighter II £ 449.000
SuperFamicom + 2 giochi a scelta £ 580.000

ACCESSORI

Bazooka Superscope + 6 giochi £ 139.000
Convert. Snintendo - Snes-Sfamicom £ 49.000
Game Genie £ 89.000 - Convertitore Snes-Sfamicom £ 30.000

JOYSTICK

Joypad £ 39.000
Stealth £ 69.000
Infrared per Capcom £ 85.000
XE3 £ 95.000
JBKing £ 125.000
Capcom £ 159.000

LE NOVITA'

Star Fox
Fi Exaust Heat II
Batman Return
Bugsy
Coolworld

GAME GEAR

oltre 40 titoli a partire da £ 45.000 (ultime novità: Sonic II, Young I. Jones, Tazmania, Prince of Persia, Super off road).

OFFERTE:

Game Gear + TV tuner £ 419.000
Game Gear + 1 gioco (Sonic, Donald Duck, Mickey Mouse, Olympic Gold, S. Monaco GP) £ 269.000

ACCESSORI:

TV Tuner £ 188.000 - Master Gear Converter £ 45.000 - Lente Magnifier £ 35.000
Lente Big Window £ 39.000 - Alimentatore £ 20.000 - Batterie ricaricabili £ 85.000
Cavo per auto £ 35.000 - Cavo x 2 giocatori £ 29.000 - Custodia antipioggia £ 15.00
Custodia antiurto £15.000 - Borsa porta G. Gear £ 39.000

£ 238.000

GAME BOY

OFFERTISSIMA: GameBoy + Tetris + Marioland II £199.000

GameBoy + Tetris + Cavo 2 giocatori + cuffia £ 149.000
GameBoy + 2 giochi £ 175.000
GameBoy + 25 giochi in 1 £ 275.000

oltre 125 titoli disponibili a partire da £ 39.000

Mario Land II, Ranma 1/2, Mickey Mouse II, Tom & Jerry

ACCESSORI:

Lente £ 25.000 - Light Boy (Luce + Lente) £ 49.000 - Handboy (luce + lente + Joystick + amplificatore) £ 69.000 - Alimentatore £ 20.000 - Batterie ricaricabili £ 49.000 - Borsa porta GBoy £ 35.000 - Hyperboy £ 95.000 - Interfaccia 4 giocatori £ 35.000 - cavo per auto £ 29.000

£ 149.000

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

69

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

I criminali di Steelburg sono veramente spietati... ma Larry lo è ancora di più!

Brutta la vita per un poliziotto di Steelburg, una delle città più violente e corrotte di tutta l'America, soprattutto se il tizio in questione si chiama Larry e i suoi superiori non fanno altro che ostacolarlo sul lavoro. Non che siano corrotti, solo un po' rompiscatole! Certo, c'è da dire che tre autovetture della polizia distrutte, quindici morti, un solo arrestato (per di più con la faccia gonfia come un'anguria) e danni per un totale di circa quaranta milioni sono forse un po' esagerati per una singola operazione, ma tra questo e lasciare libero un mega boss con la scusa di scarsa legalità della procedura di arresto, c'è una bella differenza.
Così il nostro tostissimo poliziotto si trova ora nell'ufficio del suo capitano, che tanto per cambiare gli sta urlando contro con tutta la faccia rossa dalla rabbia. Quello che dice non ha comunque importanza, visto che Larry non gli ha mai prestato attenzione; l'unico punto chiaro di tutto il discorso è che Mr Big, la grossa canaglia che aveva appena ingabbiato a costo di enormi fatiche, è ancora in libertà. Non resta dunque che mettersi in cammino (a piedi, considerato che il capo ha reagito alla richiesta di una nuova auto assumendo un colorito viola alquanto inquietante...) e cercare di ritrovare l'odiato criminale.

Il vostro capo non vi apprezza in maniera particolare...

Probabilmente Larry non ha mai visto "I guerrieri della notte"..

La strada che dalla stazione di polizia conduce fino al covo di Mr. Big, un lussuoso albergo zeppo di scagnozzi della razza peggiore, non è però un luogo estremamente salubre: sembra infatti che tutti i malintenzionati del continente abbiano saputo della missione del povero Larry e vogliano approfittare del suo momentaneo appiedamento per regolare vecchi conti ancora in sospeso!
Larry può solo andare a destra e sinistra lungo i vari livelli, proseguendo in linea retta sulla propria strada (i veri duri non cambiano mai direzione, neanche se hanno davanti un palo della luce!) e affrontando i nemici a pugni o con la propria fedele pistola (una calibro 0.00001 probabilmente, visto che gli ci vogliono mediamente tre colpi per stendere gli avversari). Procedendo nel gioco è inoltre possibile raccogliere fucili, mitragliatori e granate, ma fate attenzione: se Larry dovesse restare senza munizioni potrà contare solo sulle proprie mani.
Di Dirty Larry colpiscono subito due cose: la grafica e la giocabilità. La prima perché realizzata con grande cura e sapiente uso dei colori, la seconda in quanto decisamente scarsa! Il gioco è infatti incredibilmente banale e semplice, con Larry che può muoversi solo a destra e sinistra, tirare pugni o sparare.
Non fatevi dunque ingannare dalla bella grafica e dal buon sonoro: Dirty Larry non offre troppe ore di divertimento.

DIRTY LARRY RENEGADE COP

LYNX	
GRAFICA + dettagliata, colorata e... + ... estremamente varia	91
SONORO + musiche veramente valide	92
GIOCABILITÀ - troppo facile - stufa subito	64
ATARI	69

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

93

GIOCATORI	1
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

E' ancora la Capcom, e stavolta con lo shoot'em up in assoluto più giocabile (il più spettacolare è Axelay) su Super Famicom, ora anche disponibile in versione Super Nintendo. Volete già saperlo: bene, è praticamente imperdibile!

Dovrei dirlo solo alla fine dell'articolo, ma siccome lo sapete già più o meno tutti come la penso su Area '88, che sarebbe proprio questo U. N. Squadron, allora non posso esimermi dall'esclamare un "Accattatevillo!" alla maniera della Loren per i prosciutti in TV.
Ora che mi sono sfogato posso recensire con maggiore tranquillità.
Dovete sapere che questo gioco è la conversione di un coin op che qualche anno fa fu trasposto su quasi tutti i maggiori formati di computer. A sua volta il coin op era tratto da una serie manga che narrava le storie di un Top Gun giapponese.
Il gioco è in sostanza un classico shoot'em up a scorrimento orizzontale, suddiviso in nove missioni (sei di attacco + tre di difesa), dove potete scegliere uno dei tre assi della vostra base e metterlo alla cloche dei più sofisticati Jet da combattimento esistenti.
Gli aerei disponibili vanno equipaggiati con le armi appropriate, e questo anche in base ai vostri fondi monetari, che vengono rimpinguati in rapporto all'esito più o meno soddisfacente delle missioni portate a termine.
Ogni Jet (anch'esso da acquistare a vostre spese) ha determinate caratteristiche tecniche che lo renderanno particolarmente indicato per certe missioni, appropriato per alcune, e persino dannoso per altre.
Naturalmente sta a voi scoprire quale velivolo è più funzionale in ogni missione, e poi crearvi una strategia d'acquisto per la formazione del vostro hangar di aerei personali.
I livelli di gioco sono realizzati molto bene, e anche se gli sprite sono abbastanza piccoli, le animazioni sono curatissime e gli sfondi davvero spettacolari, ottimamente definiti e stupendamente colorati.
Esistono però dei problemi di rallentamento quando l'azione si fa particolarmente densa; in ogni caso i rallentamenti non sono né frequenti, né enormemente fastidiosi.
U. N. Squadron è anche abbastanza longevo per la sua difficoltà, congenita anche a livello Easy, ma non risulta mai frustrante grazie al fatto che potete scegliervi, entro un certo range, la missione da affrontare, e non completarle quindi tutte sempre nella stessa sequenza.
Vi sarà possibile anche tentare dei raid sui convogli nemici, al fine di raggranellare qualche soldo in più per acquistare armi o velivoli migliori.
Gli effetti sonori sono ben realiz-

Ma quanta gente c'è qua in giro?

L'ho sempre detto che uscire con la pioggia fa male...

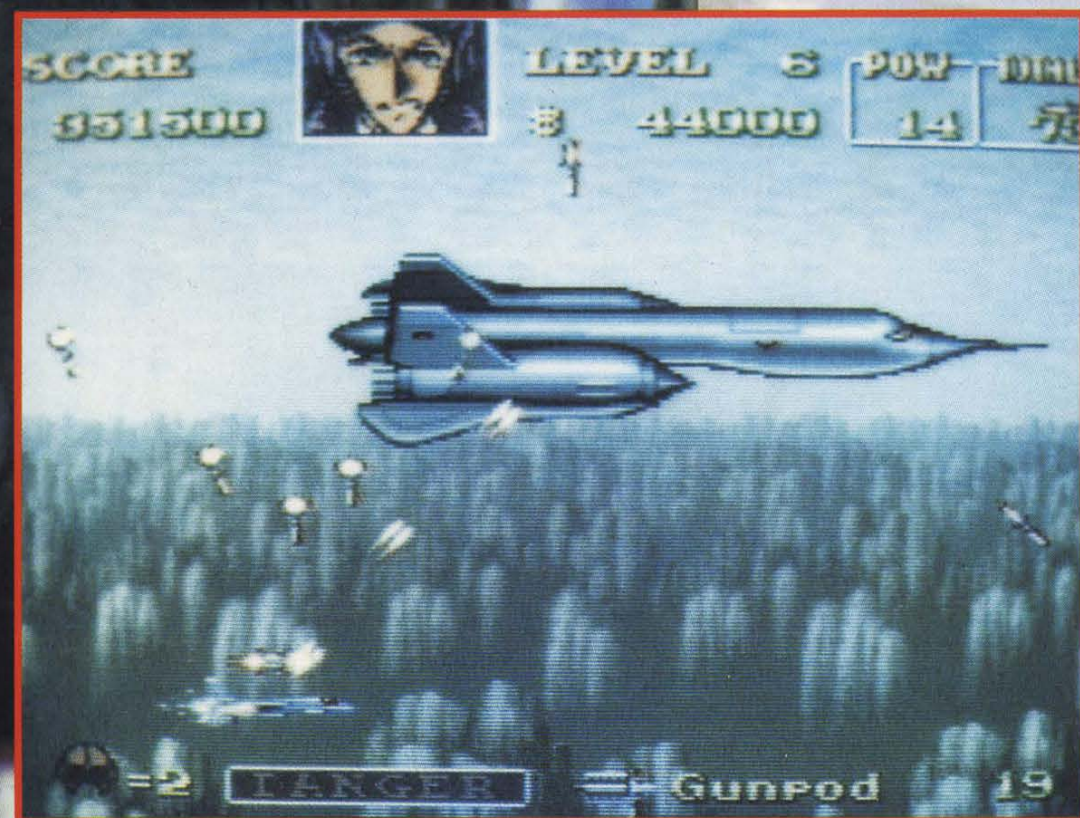
Dogfighting sopra le nuvole...

Questo treno è un po' inusuale...

Scusate, ma ero solo di passaggio...

zati e le musiche hanno quella particolare atmosfera eroica da cartone animato giapponese; alcune, poi, sono davvero da oscar, come quella dello schermo marino in cui dovrete so-

Il Tommaso Crociera della situazione...

pravvivere a incessanti attacchi aerei per poi affondare un imponente incrociatore nemico. L'azione, spesso adrenalinica, vi farà sudare le mani non poco, ed il fatto che il vostro aereo andrà a fuoco qualche volta, prima di esplodere del tutto, mentre sotto i colpi del fuoco nemico vedrete l'espressione sofferente del vostro pilota, vi causerà un feeling particolare col gioco, una sensazione di realistica presenza ed immedesimazione nel pilota che porterà la giocabilità ad elevatissimi livelli entro la prima mezz'ora di gioco, per vederla poi costante per un sacco di tempo a venire.

U. N. Squadron rappresenta, a parer mio, un acquisto indispensabile per gli amanti degli sparatutto, e, se avete appena comprato un Super Nintendo, non può mancare nella vostra collezione eterogenea. Almeno finché non spunterà uno shoot'em up migliore...

Passo e chiudo.

P. S. Le seguenti frasi rappresentano il mistero del mese, anzi, dell'anno; toccherà a voi lettori scoprire perché le ho scritte, e che nesso logico possono avere con la recensione e soprattutto tra loro. Chi risolverà il mistero vincerà un premio ancor più misterioso, oltre alla pubblicazione del suo nome in una mia recensione.

Io adoro la cioccolata, soprattutto quella al latte, e voi?

Secondo voi, sotto il maglione rosso, sta meglio una camicia bianca o verde chiaro?

Il bello è che molte volte le discussioni non servono a nulla perché partiamo con l'ottica di essere inconfutabilmente nel giusto.

Se foste costretti a farlo, chi preferireste conservare tra il vostro migliore amico e la vostra ragazza?

Spero che domani non piova, perché ho l'ombrello rotto, al momento non ne ho ancora comprato uno nuovo e non mi va di uscire con quello della nonna.

Adoro il Dottor Victor Von Doom e il Punitore (ma anche Foolkiller e Devil).

Non scegliete mai di iscrivervi a Ingegneria, e tantomeno a Genova.

Che ne pensate dei rapporti prematrimoniali?

E se ci mangiassimo una bella pizza?

Mi compiaccio.

Ti devo molto di più di quanto possa pensare di poter ripagare.

Si qua, metu dempto, casta est, ea denique casta est. Credetemi.

A stasera, allora.

Piermarco Rosa

Il vecchietto del saloon western in versione moderna

Vedete il segno sulla fronte? Lì si è piantata la matita che Alex ha lanciato all'ultimo briefing.

Li fanno grossi, i carrarmati, da queste parti. Ma cosa gli date da mangiare?

Prenditela con quelli della tua taglia!

SUPER NINTENDO

GRAFICA + stupendi fondali - peccato per i rallentamenti	**94**
SONORO + ottima colonna sonora + realistici gli effetti delle esplosioni	**92**
GIOCABILITA' + divertente e longevo	**93**
CAPCOM	**93**

MICK AND M
THE GLOBAL GLAD

GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Due poveri bambini americani entrano in un fast food e si ritrovano ad affrontare un mondo pieno di liquami repellenti, creature disgustose e viscido slime: ma siamo proprio sicuri che sia una buona pubblicità per gli hamburger della McDonald?

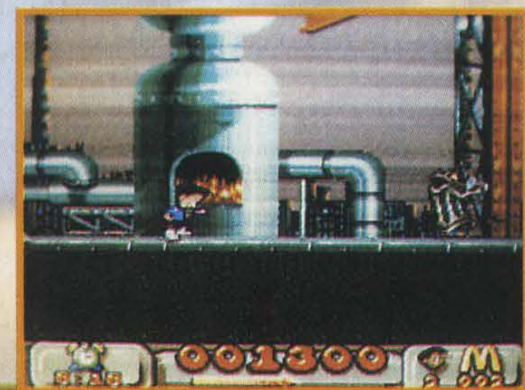
Già, per chi non lo sapesse, infatti, Mick and Mack è sponsorizzato dalla multinazionale del macinato di bovino con salsa di pomodoro, insalata e pane McDonald, che si è lanciata ultimamente in una vera e propria crociata ecologista, tra appelli in favore di una sana alimentazione per un mondo più pulito e migliore unito nella pace della fratellanza universale contro il razzismo e le dispersioni nell'ambiente di contenitori e contenuti. Protagonisti del gioco sono infatti Mick e Mack (naturalmente uno bianco e l'altro di colore per i motivi sopra citati), mascotte della McDonald, che, a pranzo in un fast food a caso, vengono adescati da un equivoco individuo in costume da pagliaccio, tale Ronald McDonald, altra mascotte della casa (l'unico personaggio al mondo in grado di competere a squallore con il nostrano Mago G della Galbusera), e convinti ad arruolarsi nei Global Gladiators. Detto così suona un po' come Universal Soldier e già ci immaginiamo i due ragazzini con impianti cibernetici e armi tecnologiche, invece tutto quello che viene fornito ai due giovani virgulti è una succosissima pistola ad acqua (avete presente il liquidator della pubblicità? Proprio quello.) caricata a solvente o qualche altra sostanza in grado di sciogliere lo slime che sta soffocando il mondo intero. Mick e Mack, invece di divertirsi un sacco a giocare con lo slime come ogni normale ragazzino (più schifido è, meglio è: il mio preferito era quello viola con tanto di lombrichi

Lasciate inattivo il personaggio per un po' di tempo e ne vedrete delle belle!

Ma che fai? Sputi?

ACK
ATORS

Le macchine produci-slime da distruggere nei primi livelli

acclusi) decidono di attraversare i quattro scenari alla gelatina liquidando (nel senso di sciogliere) i vari generatori di slime, mostriciattoli e distributori di sporco, pattume e odio per un mondo più pulito e un razzismo di contenuto migliore disperso nell'ambiente pacifico.
Idee un po' confuse? A quanto pare anche Mick e Mack, visto che oltre a fare le veci della nettezza urbana si occupano della raccolta di bonus a forma di M (cDonalds) che non hanno tutto sommato molto a che fare con il resto degli oggetti su schermo.
Il gioco è un platform di un classico che più classico non si può: tra le piattaforme di un mondo pieno di slime, una foresta (vedi rami), di una landa ghiacciata e di una città devono riuscire a trovare l'uscita dal livello, non prima di aver distrutto i generatori di slime. E' molto utile la possibilità che hanno Mick & Mack di guardare in alto e in basso, spostando la finestra dello schermo sull'area di gioco, non solo per vedere meglio ed evitare salti nel vuoto (o meglio, nello slime) ma anche per poter direzionare i propri colpi a piacimento. Trovare l'uscita è cosa abbastanza semplice nei primi stage che hanno uno svolgimento tutto sommato abbastanza lineare del tipo picchia e raccogli. Il tutto diventa un pochino più complesso più avanti grazie a passaggi segreti e percorsi nascosti. E quando dico nascosti intendo proprio nascosti: addirittura invisibili come le trasparenti mattonelle che si trovano in copiose quantità nei primi livelli, per cui se vi sembra che quel bonus sia irraggiungibile date ancora un'occhiata: potreste trovarvi con i piedi piantati su di un succoso bel nulla, con grosso stupore vostro e di Mick & Mack che si guarderanno intorno esterrefatti.
E' questo uno dei tocchi di classe del gioco: la quantità di divertenti animazioni per i personaggi principali. Lasciateli fermi qualche istante e li vedrete roteare il fucile ad acqua, strizzarvi l'occhiolino o giocare con la gomma da masticare o ancora sollevare i piedi sopra la mattonella invisibile e guardarvi con aria in-

Il caro Mick è stato colpito da uno sputo alle spalle...

Notate le espressioni dei vari personaggi...

Mick nella città tossica, attaccato da un bidone della spazzatura

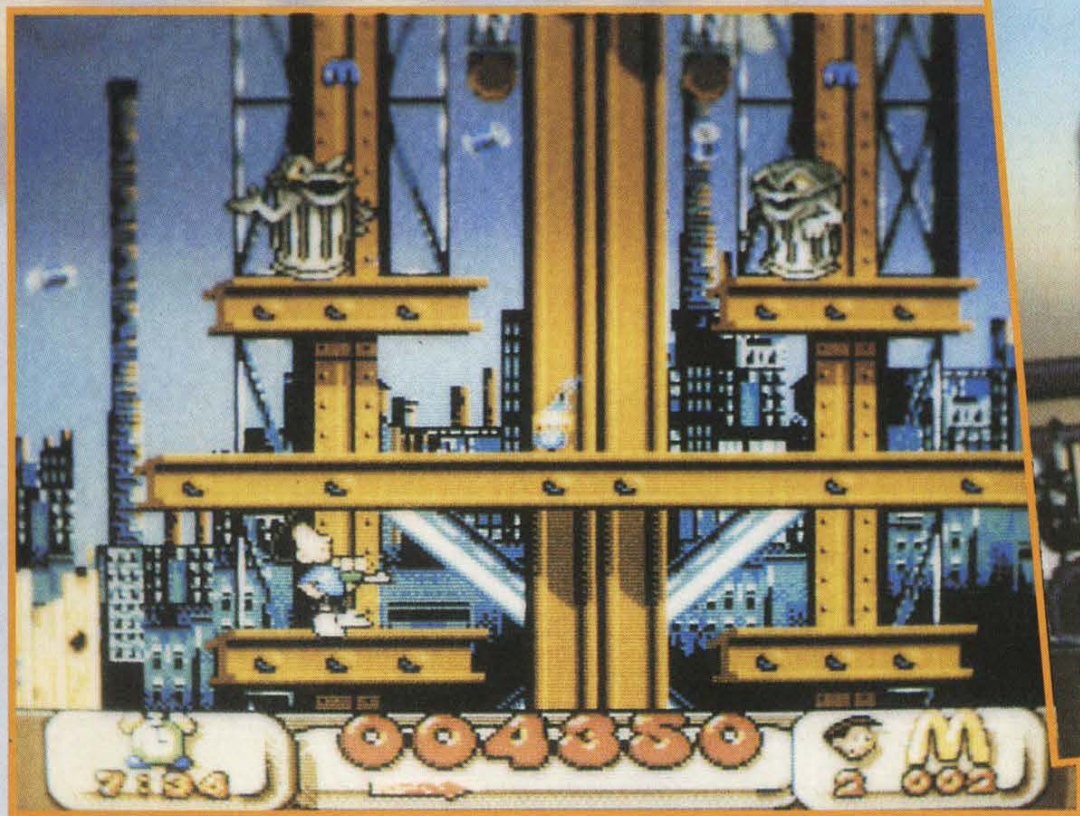
La foresta incantata è molto suggestiva

A proposito di piattaforme invisibili...

Scusate se vi interrompo: vado bene per la fine del livello?

Giochiamo a palle di neve?

La caverna in cui si nascondono i mega cattivoni...

Uno dei livelli polari con gli orsi giocherelloni...

terrogativa, scuotere la testa intontiti quando vengono colpiti e tanto altro ancora; ma non è solo la varietà delle animazioni a colpire, bensì anche la fluidità delle stesse, che fa totalizzare al gioco una quantità di frame da record per il personaggio principale, e anche la loro qualità: i personaggi principali sono davvero simpaticissimi e azzeccati, come del resto buona parte dei buffi mostriciattoli che girano per lo schermo: castori da combattimento, orsi polari, martelli pneumatici, asce, etc.: se pensavate che le animazioni dei giochi Disney fossero da Oscar date un'occhiata a Mick e Mack. Steso discorso per i fondali: hanno solo un paio di livelli di parallasse ma sono disegnati benissimo, specie quelli della foresta e dello Slime World; il mondo di ghiaccio invece fa venire quasi le vertigini mentre si corre attorno ai crepacci.
Se ci aggiungete un sonoro fatto di musiche dance, tecno, etc. piene di effetti campionati e adattissime al gioco e una quantità di effetti digitalizzati molto carini, a partire dallo scanzonato coretto "Viiirgiin" che i due intonano quando si accende la cartuccia fino all'"ohi ohi" quando vengono colpiti o al "Cheater - You did it!", il risultato è un qualcosa dal look decisamente attraente, uno dei giochi più simpatici mai apparsi.
Il gioco in sé poi è semplice, accattivante, non ci sono puzzle enormi ed è immediatamente giocabile da tutti; ha il ritmo e la velocità giuste, tenendo premuto il joypad Mick/Mack comincia a correre (a testa bassa) ed è possibile farsi (quasi) tutto un livello di corsa con l'adeguata copertura della propria pistola a spruzzo: cosa si potrebbe volere di più? Forse uno schema di gioco un pochino più fantasioso, non mi sembra che il game designer ci abbia messo tutta la creatività e la fantasia di grafici e musicisti, e i dodici livelli (più uno schermo bonus) sono spesso un po' simili tra loro e rischiano di diventare monotoni dopo un po' di partite, ma probabilmente sarebbe stato pretendere troppo: già così Global Gladiator è quasi perfetto.

VF

MEGA DRIVE

GRAFICA +Fondali molto belli. +Personaggi animati benissimo.	**97**
SONORO +Musiche giuste. +Pieno di simpatici effetti campionati.	**96**
GIOCABILITA' -Non particolarmente originale... +ma dannatamente ben realizzato.	**91**
VIRGIN	**94**

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	9 (almeno)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

L'aria perplessa di Luke è inquietante.

Quando ormai l'ultima eco della sigla della Twenty Century Fox andava spegnendosi nella sala gremita, il silenzio si era imposto prepotentemente; un silenzio carico di aspettative inespresse. Poi, all'improvviso, quasi trionfalmente, accompagnate dallo squillo di trombe, le grandi scritte giallo vivo si stagliarono contro la maestosa visione dello spazio, e i caratteri sfuggenti cominciarono la loro scalata verso il cosmo. Questo è il tipico inizio di ogni episodio di quella che è diventata forse la più famosa saga cinematografica di tutti i tempi: Guerre Stellari. Un nome, un titolo con l'indiscussa capacità di evocare immediatamente, nella mente di chiunque abbia visto almeno una volta questi film (si mormora di folli fanatici che si siano spinti fino all'insulsa soglia delle ventiquattro visioni, per il primo film, e senza videoregistratore!)(uno dei quali sarebbe anche pronto a giocare al videogioco per ventiquattr'ore di fila e a scrivermi ventiquattro recensioni... NdAlex) immagini spettacolari di piroettanti scontri tra caccia, bagliori di spade di energia, e sfrenati inseguimenti in canyon metallici.

Ci sono modi e modi di smontare i lampadari, Luke!

Sempre più in alto...

Ma Guerre Stellari ha lasciato il segno anche in settori relativamente distanti da quello cinematografico, non ultimo, i videogiochi. I titoli relativi a questa saga sono svariati, e non è questo il luogo più indicato per ripercorrerli tutti, fatto sta che si sentiva il bisogno di qualcosa di simile anche per una macchina come il Super Nintendo, ed ecco pronta la versione console, un nome che è tutto un programma: SUPER STAR WARS (lo sentisse Piermarco, quel Super... NdAlex).
Evidentemente il desiderio di ricreare le atmosfere che tanto hanno donato alla fama di questa saga era pressante, tanto che, fin dall'inizio del gioco, la melodia chiamata Tema di Luke (per intenderci quella musica che si udiva durante i momenti su Tatooine, e poi durante la premiazione degli eroi di Yavin) viene utilizzata come sigla (notare il ruggito del Wookie Chewbacca).
Godendovi questa musica potrete nel frattempo selezionare (Options, chiaramente) il livello di gioco con cui vorrete cimentarvi: Easy, Brave,....o JEDI. E poi via, l'introduzione è tutta uno spettacolo. Ripercorre chiaramente, anche se con un differente punto di vista l'inseguimento ini-

Oh, finalmente abbiamo trovato il Sandcrawler!

ziale del primo film, per intenderci Darth Vader che insegue la nave di Leia (Leila) per recuperare i pianî della Morte Nera che lei sta cercando di recapitare all'Alleanza Ribelle, con tanto di lancio di Guscio di Salvataggio sulla superficie di Tatooine. E qui inizia il gioco: voi vestirete i panni dell'intrepido, giovane, scattante, predestinato babbacchione biondo, bravo, e bello nomato Luke Skywalker, solo che di Spade Laser ancora non c'é nemmeno l'ombra. Luke ha visto il Guscio cadere nel deserto e vi si sta dirigendo... perché? Che domande, il gioco deve pur iniziar in qualche modo, no?
Bene, dicevamo? Ah si, il babbachione. Dunque Luke, cioè voi, dovrà attraversare tutto il deserto, che poi non è deserto per niente, perché tra uccellacci infernali, scorpioni sparanti di due diverse taglie (extra, e super extra), vermi delle sabbie prestati dalla Arrakis Inc. e topi saltatori, ne incontrerete di gente. E poi c'è il Pozzo di Karkhoum (".....dove dimora il potentissimo Saarlacc.
Nel suo ventre scoprirete una nuova qualità di dolore, venendo digeriti per mille anni. Nd D3-BO), il Saarlacc sarà appunto il grande mostro di fine livello. Dopo questo primo stage, gli altri si snoderanno sulla falsa riga del film, anche se con qualche licenza poetica: dovrete recuperare C1-P8 dall'interno del Sand-Crawler dei Jawas (vi ricordate l'enorme mezzo cingolato a forma di parallelogramma che caracollava per il deserto? Bravi! Quello è un Sand-Crawler. C'è qualcuno che non sa cosa sono i Jawas? Sono quegli esserini avvolti in abiti stile saio monacale, terrificantemente attratti da tutto ciò che è meccanico, elettronico, e magari di proprietà altrui).
I vari quadri avranno, comunque, i seguenti scopi:
- riuscire ad entrare nel famigerato Sand-Crawler,
- all'interno dello stesso cercare C1, eliminando i vari avversari (anche un mostro di lava. E non chiedetevi , per la vostra salute mentale, si intende, come diavolo facciano i Jawas a tenere nel loro veicolo un intero mostro di lava, con tanto di pozza e fiume magmatico),
- cercare il Buon Vecchio, chiaramente si tratterà del famoso Obi-Wan "La forza sia con te" Kenobi, colui il quale farà dono a Luke dell'attesissima Spada Laser (Whuuuum...Whu-Whuum! Nd Spada Laser);
- quindi nuovamente in viaggio, ma questa volta verso Mos Esley, dove alla Cantina farete conoscenza con il grande Chewbacca (per gli amici Ciube). Ora non guiderete più Luke (per qualcuno sarà un sollievo) ma inizierete a impersonare altri due dei protagonisti del film: il sopracitato Wookie e il suo fedele compagno, l'idolo delle folle, il contrabbandiere più ricercato della galassia, Jan "Han per gli

Questo è il tizio capace di digerire la stessa cosa per mille anni...

Una bella eruzione era proprio quello che ci voleva, all'interno di un Sandcrawler!

Le risse nelle taverne sono tra le cose che mi piacciono di più.

Si trovano sempre un sacco di topini nel deserto...

AR WARS

Fermo lì, e tieni a posto i tentacoli, bestione!

anglofoni" Solo, quello che ogni tanto se ne esce con frasi del calibro di "Carina la ragazza, vero? Non so se spararle o innamorarmi di lei".

I due inseparabili compagni dovranno, separatamente, superare dei livelli dedicati tutti a loro: vincere la rissosa opposizione del Mos Esley Cantina, per l'uno, e raggiungere lo storico Millennium Falcon "La nave che ha fatto la rotta di Kessel in meno di dodici Parsec", l'altro.

La storia dovrebbe oramai essere nota anche ai sassi, ma la logorrea è una malattia difficilissima da evitare e, soprattutto, non credo che Alex "Lord Vader" Rossetto sarebbe contento se gli dessi una recensione lunga la metà di ciò che mi era stato detto, quindi ecco di seguito tutto il resto della solfa. I nostri partono alla volta di Alderaan, ma non ci arriveranno mai; finiranno invece, per la fortuna di una certa Principessa, all'interno della Morte Nera.

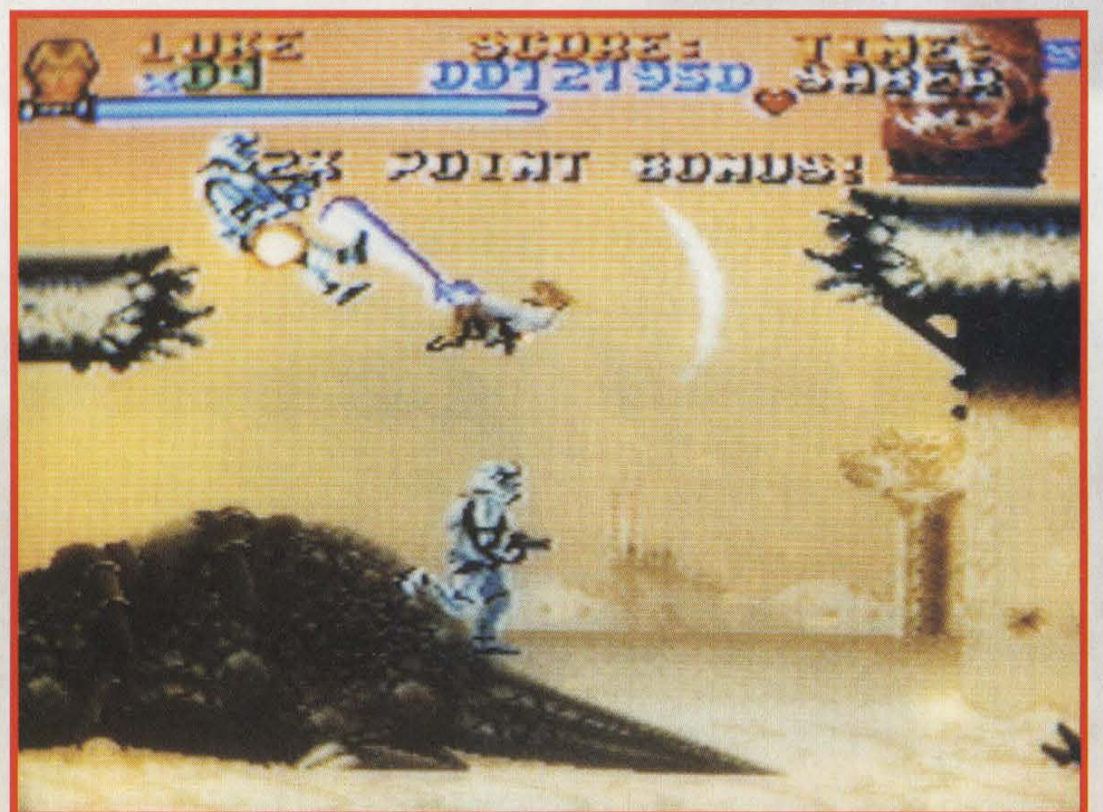
E' inutile che mi guardi come se fossi un moscerino, sono grosso abbastanza da farti male.

Da qui, a voi il compito di giungere al reattore del Raggio Trattore che tiene prigioniero il Millennium Falcon e che dovrà essere disattivato se i nostri devono riuscire a fuggire, e con se stessi salvare l'Alleanza Ribelle.

Finalmente l'ultimo scenario, chi l'avrebbe mai detto che un semplice contadino proveniente dal "luogo più lontano dal centro luminoso dell'universo" sarebbe mai diventato l'ultima speranza per la libertà? Come già visto in tanti altri videogiochi, ma comunque sempre spettacolarmente, sarete nella cabina di pilotaggio del più avanzato e potente caccia stellare mai creato: il famigerato X-Wing (ciao Max! NdAlex). Sfreccerete attraverso il canale equatoriale della Morte Nera con uno scopo semplicissimo: centrare a velocità folle un foro di scarico largo due metri.

Nonostante la mia posizione "leggermente" di parte (vi ricordate i fanatici di cui sopra?) penso che come gioco sia davvero bello, e per quello che conta maggiormente, molto divertente.

Gli scenari sono uno diversissimo dall'altro, con una grafica decisamente ricercata, ottimi i movimenti dei personaggi, ma soprattutto, ho trovato sempre eccezionale il sonoro: le musiche sono letteralmente "spaziali" e i suoni delle armi accuratissimi, in particolare la prima pistola in dotazione a Luke, che produce uno sparo dal rumore identico a quello dei film. Ah che gioia sparare a raffica!

Come già accennato, i programmatori hanno fatto davvero un'eccellente lavoro; Guerre Stellari, il film, ha avuto un grandioso successo soprattutto grazie alla perizia e alla cura con cui sono stati particolareggiati i dettagli, elemento fondamentale per far sì che un film di fantascienza non cada immediatamente nel dimenticatoio con l'etichetta "inverosimile", "assurdo", impossibile, o peggio "si, carino, ma... ". E proprio come nel film anche nel gioco i particolari sono ottimi, il lavoro di ricerca è stato decisamente notevole e portato a termine superbamente. La LucasArts ha davvero fatto centro.

E' ora di mostrare lo sforzo agli stormtrooper imperiali...

Veniamo però ora ai "difettuc-

ci" (nessuno è perfetto... NdAlex).

Come ho già detto i movimenti sono ben realizzati, tanto che il nostro Luke ha anche la possibilità di muoversi per il deserto in scivolata. Ora, quando questo gli può servire per scendere rapidamente da una duna, o per passare sotto quello schieramento di presse idrauliche che troverete nel Sand Crawler, va tutto bene, ma quando il furbastro arriva a scivolare "in salita", verso la sommità di una duna di sabbia... beh, vuol dire dare un grosso calcione in faccia al realismo. Ma va bene, non è poi il caso di far tanto i sofisticati. Allora parliamo un attimino della manovrabilità del land speeder che il nostro si trova a dover guidare (nel film lo chiamano sprinter, ma sembra il nome di uno snack): all'inizio vi sembrerà tanto facile da guidare quanto un ferro da stiro. Ok, io adoro le cose realistiche, e sono il primo nell'affermare che un veicolo che sfreccia a duecento km/h in pieno deserto, non già su ruote, ma su di un campo a repulsione gravitazionale, non è esattamente una bicicletta, e se dovessi guidarlo io mi ucciderei quasi subito, ma il vecchio Luke ha passato tutta la sua esistenza a guidare cose del genere, e dovrebbe avere un controllo del suo mezzo un attimo migliore di quello di cui è dotato nel gioco.

In un labirinto roccioso si possono fare ogni genere di incontri...

Infine la difficoltà di alcuni stage. Uhm, c'è davvero di che sudare sette camice. Arrampicatevi un po' sul Sand Crawler... E' decisamente difficilotto, anche se, quando sarete arrivati in cima, la soddisfazione vi ripagherà pienamente, attenti però a non sbagliare la presa, o a calibrare male il salto, vi ritroverete a un paio di sottolivelli più in basso e dovrete rifare tutta la scalata, ma non finisce qui; provate la rissa alla Cantina, o a raggiungere il Falcon, l'impresa saprà di epico, ma mai quanto sopravvivere all'interno della Morta Nera o alla guida del vostro caccia ad ala-X. Non vi servirà a molto confidare nella Forza (Non hai idea del potere del lato oscuro... NdAlexVader).

La spada laser fa un sacco male anche a quelli molto grossi. Come questo topo, per esempio...

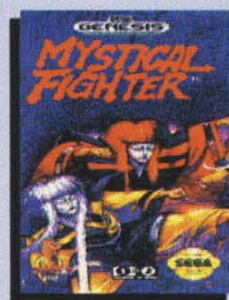
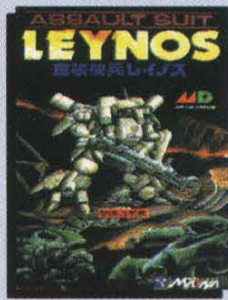
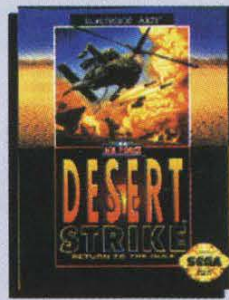
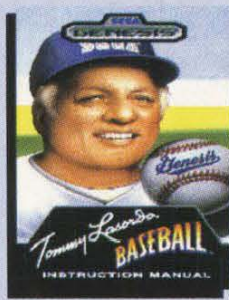
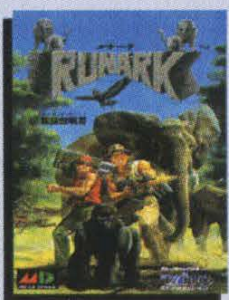
Finalmente siamo giunti fino sulla Morte Nera. E ora tocca a voi: USATE LA FORZA...

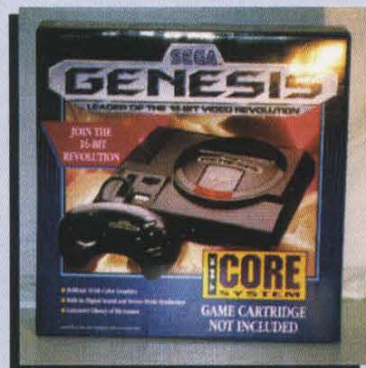
E' un po' grosso, questo, per tentare di fargli male con un blaster. No, Han?

Non vi lasciate intimorire, però, ne vale decisamente la pena, e dopo un po' di allenamento riuscirete a superare i vari ostacoli; in fondo basta allenarsi, avere pazienza , un buon colpo d'occhio e buoni riflessi. Sono incalcolabili le ore che ho passato con il joypad in mano con la scusa di dover andare avanti nel gioco, perché mi servivano belle foto da pubblicare (in realtà le più belle che vedete le ha scattate Marco, quando le scattavo io o prendevo il primo piano di una stupenda roccia o erano mosse), il fatto è che questo gioco mi ha rapito, non solo perché sono stato eletto Presidente Universale dell'organizzazione dei sopracitati fanatici, ma perché è davvero uno dei giochi che io preferisco.

Christian
"Gloria all'Impero!"
Antonini

SUPER NINTENDO

GRAFICA + Superlativi i dettagli + Buona risoluzione delle immagini	93
SONORO + La Colonna Sonora vi accompagnerà + Fantastici Spari	96
GIOCABILITA' + Longevo e divertente - Sporadici rallentamenti	89
JVC/LUCASARTS	92

OLTRE 1900 TITOLI DISPONIBILI!!! TELEFONATE...

MEGA DRIVE
MEGA CD

AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIATORS
BATMAN RETURN
B-BOMB
BARE KNUCLE 2
BIO HAZZARD BATTLE
CAPITAN AMERICA
CHAKEN FOREVER MAN
CHEKNOV
CRYING
DEATH DUEL
DOUBLE DRAGON 3
G-LOC
GAUNTLET
GEMFIRE
GEORGE FOREMAN BOX.
GOLDEN AXE 3
GREAT WALDO SEARCH
HIT THE ICE
JENNIFER CAPRIATI TENNIS
JOE MONTANA FOOT. 3
LHX ATTACK CHOPPER
MC KIDS GLOBAL GLADIAT.
MICKEY M.& DONALD D.
NBA ALL STAR CHALL.
NHL PA HOCKEY 93
NINJA WARRIORS
PAPERBOY
POWER ATHLETE
PREDATOR 2
RAMPART
RBI BASEBALL 4
ROAD RIOT
SORCERER'S KINGDOM
STEEL TALONS
STREET OF RAGE 2
SUPER BATTLE TANK
SUPER CHASE HQ
SUPER SHINOBI(SHIN.2)
SONIC 2 (PIU' OMAGGIO)
SUPER WWF WRESTLEM.
TALE SPIN
THE ACQUAT.AMES(J.P.3)
THE FLINSTONES
TERMINATOR2 ARCADE
TERM. 2 JUDGEM.DAY
TWISTED FLIPPER
YOUG INDIANA JONES
X-MEN
WINGS COMMANDER

GAME BOY

4 IN ONE FUN PACK
ALIENS 3
BARBIE
BIONIC COMMANDO
DIG DUG
DOUBLE DRAGON 3
DR. FRANKEN
FERRARI G.P.CHALL.
KIRBY'S DREAMLAND
KNIGHT QUEST
LITTLE MERMAID
LOONEY TUNES
MOUSE TRAP HOTEL
ROCKY AND BULLWINKLE
SNOOPY MAGIC SHOT
SPEEDBALL 2
SPIDERMAN 2
SPY VS SPY 3
SUP.MARIO WORLD 2
SUPER STAR WARS
SWAMP THING
TALE SPIN
TERMIN.2 THE ARCADE
THE SIMPSON
TOM & JERRY
TOXIC CRUSAADES
TRACK 'N FIELD
HOME ALONE 2
XENON 2
WAVE RACE
WORLD CUP SOCCER
WWF SUPERSTARS 2

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT
ALIENS 3
BART VS SPACE MUT.
BATMAN RETURN
BATTER UP
CHASE HQ
CHUCK ROCK
DONALD DUCK
FOREMAN'S KO BOXING
G-LOCK
INDIANA JONES
LEADER BOARD GOLF
MARBLE MADNESS
OLIMPIC GOLD
OUTRUN EUROPA
PAPERBOY
POPLIS
PREDATOR 2
PRINCE OF PERSIA
RASTAN SAGA
RC GRAN PRIX
SOLITAIR POKER
SONIC THE EDGEHOG
SONIC THE EDGEHOG 2
SPACE HARRIER
STREET OF RAGE
SUPER MONACO GP
SUP. MONACO GP II
SUPER SMASH TV
TALE SPIN
TAZMANIA STORY
WAKE OF VAMPIRE

SUPER FAMICOM
SUPER NINTENDO

ALIENS 3
BUTTLE BLAZE
BEST OF THE BEST
BULLS VS LAKERS
DESERT STRIKE
DRAGON'S LAIR
FATAL FURY
FINAL FANT.MYST.QUEST
HOME ALONE 2
HOOK
JAMES BOND JUNIOR
KING OF MONSTERS
MICKEY M.MYS.QUEST
MIGHT AND AMGIC 2
NBA ALL STAR CHAL.
OUT OF THIS WORLD
PHALANX
ROAD RIOT
ROCKY AND BULLWINKLE
SPIDERMAN VS X-MEN
SUPER BUSTER BROTH.
SUPER STAR WARS
TERMINATOR 2
THE BLUES BROTHERS
WINGS 2
WINGS COMMANDER

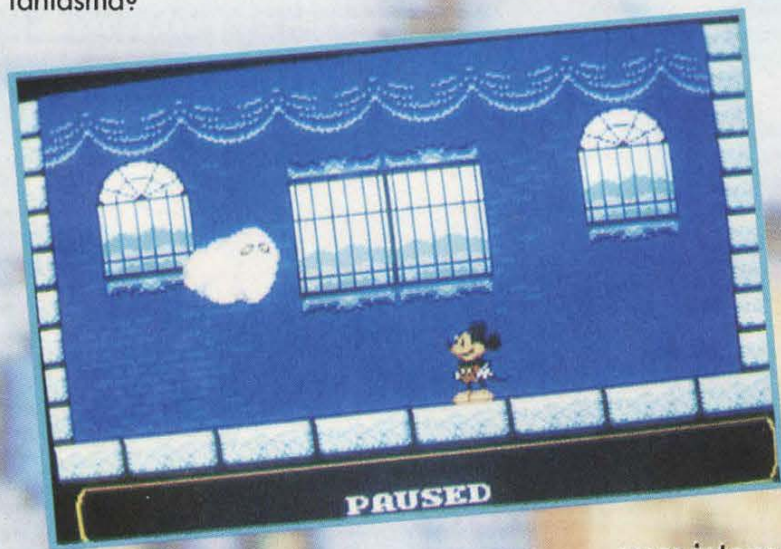
COMPUTER ONE
VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA
TEL. 051 343504 343362 347736 FAX. 051 344906

10 % DI SCONTO CON LA ONE CARD!!!

LAND OF ILLUS

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Piccolo, nero, con grandi orecchie rotonde e un simpatico muso bianco... Topolino è tornato sul Master System!

Era un giorno come tanti altri a Topolinia, anzi, forse anche più tranquillo del solito. Gambadilegno e Macchia Nera stavano trascorrendo un periodo di "riposo forzato" a spese dei contribuenti, sotto il vigile sguardo del furbo (?) Manetta. Minni era partita per una vacanza alle Hawaii e Pippo stava rimettendo a posto la sua capiente e straordinaria soffitta. Neppure i nipotini, Tip e Tap, i due perfidi monelli che normalmente occupavano la mente di Topolino, erano in giro: Orazio e Clarabella li avevano portati con loro a fare un pic-nic. Una giornata terribilmente noiosa, dunque, l'occasione ideale per leggere un libro! Non che lo scaltrissimo investigatore ne sentisse veramente il bisogno, in fondo lui preferisce sempre un po' di azione, ma visto che non sembrava esserci proprio niente da fare, neppure i soliti lavoretti domestici, si doveva adattare. Così Topolino prese un libro a caso, uno dei tanti che ricoprono la libreria della sua casa e che non aveva mai avuto tempo di leggere. Si trattava di un romanzo, un racconto pieno di fate e folletti e principesse e terribili cattivoni e... Topolino cadde addormentato!

Un sonno agitato quello del nostro simpatico protagonista, dominato da sogni e incubi di ogni genere, con fantasmi e draghi. Ma quello che è peggio, è che al suo risveglio il piccolo investigatore non era più a casa sua: intorno a lui si trovava una vallata lugubre e spoglia, un posto che non aveva mai visto prima. E quasi dal nulla improvvisamente apparve quella che doveva essere un'abitante del posto, incredibilmente somigliante a Paperina, che subito si fece incontro a Topolino. In breve gli raccontò la triste storia del suo villaggio e della regione: un tempo fiorente e magnifica, grazie al grande potere di un grande cristallo magico, si trovava ora sotto il macabro influsso di un terribile e spietato fantasma. Questi aveva infatti rubato il cristallo, per usarlo in chissà quale oscura macchinazione, privando così la magnifica terra della propria bellezza.

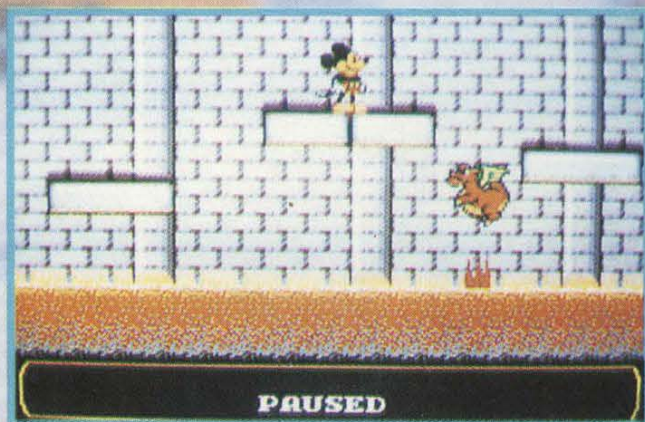
Non appena sente la parola "fantasma", Topolino inizia subito a tremare per la paura, ma benché il suo corpo e la sua mente fossero concordi nello scappare il più velocemente possibile, il suo grande e coraggioso cuore gli impediva di compiere un solo passo. Anzi, quasi senza rendersene conto, l'audace roditore (i topi sono roditori per chi non lo sapesse...) si ritrovò a offrire il proprio aiuto per recuperare il magico cristallo. Ovviamente la so-

Scusi, non è che lei conosce un fantasma?

I fondali sono un po' scarni... (scherzo!)

Anch'io voglio un poster così!

Ma che bei candelabri...

Nel castello troverete un metodo inconsueto di riscaldamento...

sia di Paperina si dimostrò subito meravigliata e felice nel sentire una simile proposta (inutile dire che era proprio quello che sperava, ma cercava di non darlo troppo a vedere!), e spiegò subito a Topolino come fare per recuperare il magico cristallo: il perfido fantasma (parola questa che fece tornare un brivido sul corpo del nostro audace protagonista, anche se lui fece finta di ignorarlo) si nascondeva in un maestoso e tetro castello al di sopra delle nuvole (cosa non si fa per sfuggire al piano regolatore cittadino...), ma per raggiungerlo e sconfiggerlo era necessario farse dare alcune informazioni dalla Principessa della Montagna.

Radunata tutta la propria roba (il che non richiese molto tempo visto che aveva con sé solo i vestiti) Topolino partì subito per la sua missione, intrepido, coraggioso e incosciente come al solito.

Guidando il grande protagonista delle saghe Disney attraverso numerosi quadri e livelli, dovrete riuscire a sconfiggere il terribile fantasma e recuperare il magico cristallo. L'impresa non è assolutamente facile, ma per fortuna potrete contare sull'aiuto di inaspettati - anche se rari - alleati. Dal quadro principale, in cui viene raffigurato l'intera regione di gioco, dovrete scegliere in quale locazione desiderate recarvi e quindi superare i vari livelli che la compongono. Il percorso è praticamente a senso unico, nel senso che per poter accedere a una determinata locazione dovrete prima completare quelle che la precedono, spesso recuperando oggetti particolari e, sempre, affrontando il classico cattivone di fine livello.

Ovviamente tutti i personaggi, compresi i cattivi, rispecchiano la classica tradizione Disney, per cui non aspettatevi di incontrare esseri deformi e orrendi: anche il terribile drago che si trova a guardia di uno dei livelli iniziali ispira simpatia!

Il sistema di controllo è molto semplice e comodo da utilizzare, e permette di acquistare subito una discreta padronanza del gioco. Questo non significa comunque che superare i livelli e recuperare il cristallo sia un'impresa facile, anche se un'opzione di Continue illimitato permette di ricominciare dall'inizio del livello a cui si è arrivati. La difficoltà non sta comunque nella forza degli avversari, che sono tutti relativamente facili da sconfiggere, bensì nell'elemento adventure, spesso cervellotico.

La grafica non è assolutamente male, soprattutto per quanto riguarda la definizione e l'animazione degli sprite: il sopraccitato drago, ad esempio, quando sputa le sue fiammate butta fuori dal naso una piccola e simpatica nuvoletta di vapore, mentre Topolino, se si ferma in bilico su di una pedana, inizia a mulinare furiosamente le braccia per mantenere l'equilibrio. Meno dettagliata, ma sicuramente abbastanza valida, è la realizzazione dei fondali. Una nota di demerito va invece alla musica: dopo cinque minuti di gioco, Alex mi stava già urlando dall'altra stanza di eliminare il sonoro (e probabilmente intendeva in maniera definitiva...).

Globalmente Land of Illusion è fatto decisamente bene, e unisce un aspetto decisamente curato a una buona giocabilità; peccato solo che in talune circostanze l'elemento adventure risulti terribilmente frustrante.

Andrea Fattori

La mappa del mondo in cui vi trovate...

Quando si parla di pollice verde...

Prova un po' a salire su quella ruota.

Ecco cosa succede a dimagrire troppo: un alito di vento e...

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Sprite veramente ottimi + Fondali buoni	92
SONORO - Fastidioso e... - ... ripetitivo	65
GIOCABILITA' + Generalmente molto buona	85
SEGA/DISNEY	89

GIOCATORI	2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

WORLD OF ILLUSION

Finalmente dopo una lunga e laboriosa progettazione fa capolino un nuovo titolo "made in Walt Disney" e vi assicuro che vale la pena di giocarci!

Paperino, nonostante la stazza, non deve essere particolarmente pesante, per galleggiare su una foglia.

Lo aspettavo da molto tempo, dal momento in cui ne era stata annunciata l'imminente uscita (alla fine dell'estate) e finalmente ce l'ho tra le mani per recensirlo!

LA STORIA

Tutto cominciò per gioco: Paperino e Topolino, ormai stanchi della solita vitaccia da fumetti, decisero d'un tratto di abbandonare il primo la professione di occhio privato (ah, il caro buon vecchio detective...), il secondo quella di perditempo (tm) (la mia preferita) a tempo pieno. Fu così per caso che si ritrovarono su di un palcoscenico, davanti a migliaia di spettatori, a eseguire trucchetti da Silvan il prestigiatore...
Beh, fin qui tutto procedeva per il meglio: tanto divertimento, buona paga, tanti autografi eccetera, questo almeno finché Topolino, per un errore accidentale, fece svolazzare il suo impareggiabile aiutante in una dimensione parallela alla nostra.
Si scoprirà poi in seguito che questo luogo oscuro era stato scelto per caso come rifugio da un certo Gambadilegno (per la serie un nome una garanzia...).
Topolino, disperato, decide di raggiungere l'amico per soccorrerlo, e qui comincia la nostra bella avventura...

Tira, Topolino, tira!

IL GIOCO

Se devo essere sincero non mi aspettavo un granché da World of Illusion, questo perché, tempo fa, avevo visionato un demo su videocassetta, e vuoi per la bassa qualità della registrazione, vuoi perché la visione durava un minuto striminzito, il gioco in questione non mi aveva per niente convinto. Già sapevo che era stato incorporato un modo a due giocatori in cui si giocava contemporaneamente, che i due personaggi erano obbligati, in alcuni punti del gioco, a interagire tra di loro, aiutandosi a superare ostacoli invalicabili, ma niente di più.
Fortunatamente i pregi del gioco non si limitano a quello: oltre al già sopracitato modo a due giocatori troverete anche un'opzione per introdurre la vostra password, e chi

Paperino mago su un tappeto volante

Un Paperino abbastanza determinato, questo. O no?

Quando si è da soli bisogna cercare di arrangiarsi coi tronchi...

L'esilarante scena in cui uno dei personaggi porta l'altro...

ha giocato a Quack Shot sa quanto la cosa possa essere utile. Forse questa era una delle cose di cui si sentiva maggiormente la mancanza nei titoli precedenti, a partire da Castle of Illusion fino ad arrivare a Quack Shot.
Il vostro personaggio dovrà muoversi attraverso cinque differenti scenari, tra le più bizzarre creature mai viste (bello l'ultimo quadro, ambientato nel paese delle meraviglie di Alice), completarli e, ovviamente, abbattere il mostrone di fine livello.
In effetti, la prima volta che ho terminato WOI sono rimasto un po' deluso, mi aspettavo che il gioco fosse almeno un po' più lungo; in seguito però, quando ho cambiato personaggio, ho capito con che criterio erano stati studiati i vari scenari. Praticamente si può dire che nella cartuccia sono presenti tre giochi differenti, questo perché sarà possibile impersonare Paperino o Topolino se si gioca da soli o entrambi in un doppio. La cosa può sembrarvi a prima vista scontata, considerate però questo: i livelli sono stati studiati in modo diverso a seconda di chi state impersonando, questo implica che se giocherete solo con Paperino visiterete dei livelli che non potrete vedere se impersonate Topolino, e viceversa. Per non parlare del doppio, in cui incontrerete situazioni (eliminate, ovviamente, nel gioco singolo) in cui i due personaggi dovranno interagire tra di loro. Ma vi faccio alcuni esempi: già dal primo livello Paperino e Topolino dovranno collaborare se vogliono procedere nel loro viaggio... Troverete infatti delle catapulte a mo' di altalena, dove uno dei due personaggi, lanciato al piano superiore dall'altro, dovrà poi calare una fune e issare il primo; incontrerete passaggi angusti, che Paperino, a causa della sua coda da pennuto, non potrà attraversare, a meno che Topolino non gli dia una mano tirandolo... Ma ora basta, non vorrei rovinarvi la sorpresa.
Alla fine dell'ultimo livello troverete, come era ovvio presumere, il caro buon vecchio Gambadilegno, che, guarda caso, è l'unico che sappia come ritornare nella nostra dimensione... Indovinate un po' a chi toccherà affrontarlo?

LA PAGELLINA FINALE

Tutte i miei dubbi e le mie paure sono scomparse appena ho infilato la cartuccia nel mio fido Mega Drive. Wow, che gioco stupendo (se vi dico che me lo sono pure comprato ci credete?)! Incominciamo dalla grafica. E' inutile dirvi che i fondali sono disegnati egregiamente, con tanti colori e con più livelli di parallasse, questo lo si può vedere già dalle foto. Quello che purtroppo non potrete vedere, almeno finché non visionerete il gioco "in carne e ossa" sono le animazioni dei personaggi, veramente molto spassose e divertenti (bellissimo quando Paperino si fa portare in spalla da Mickey Mouse) che non possono far altro che donare un tocco di classe in più a World of Illusion. Buonissima l'idea delle password, che vi consentiranno di giocare a più riprese la stessa partita.
Fortunatamente l'opzione di doppio non è stata studiata come quella di Sonic 2 (al confronto piuttosto meschina): non sarete quindi costretti a subire nessuna riduzione di schermo. In più, come ho già detto prima, i personaggi interagiscono realmente l'uno con l'altro.
Parliamo ora della giocabilità: devo dire che a prima vista il gioco non sembra molto lungo e in doppio è forse troppo semplice (sono riuscito a terminarlo alla prima partita!), ma bisogna considerare il fatto che ci troviamo di fronte a tre giochi distinti, quindi un giocatore che si rispetti dovrà riuscire a terminarlo in tutti i modi prima di riporlo sullo scaffale. In più, nelle partite singole, le cose non sono così semplici...
Globalmente un gran bel titolo, da aggiungere assolutamente nella propria libreria di cartucce!

Dave

Dove stai andando, Paolino?

Sembra che Paperino non si fidi molto del collega...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Ottimi sprite. + Ottimi fondali.	95
SONORO + Buoni effetti. + Ottime musiche.	95
GIOCABILITA' + Tre cartucce in una! - Troppo semplice in doppio.	90
SEGA	92

L.119.000

L.119.000

L.119.000

L.119.000

L.109.000

L.119.000

L.119.000

L.119.000

L.109.000

L.119.000

L.119.000

L.119.000

L.119.000

L.129.000

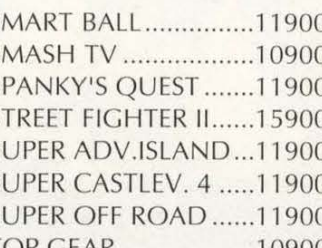
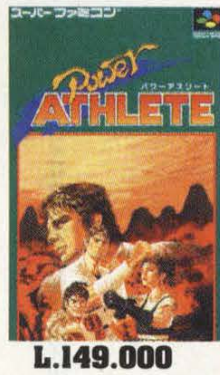
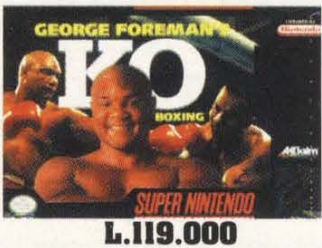
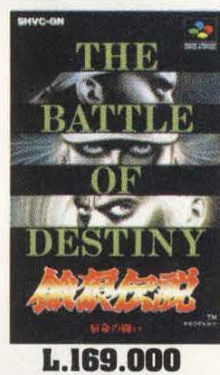
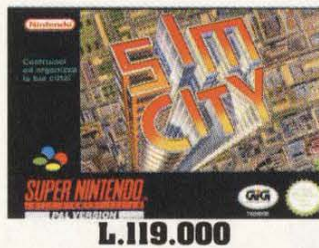
L.119.000

L.119.000

L.119.000

L.109.000

L.119.000

L.179.000

L.119.000

L.119.000

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad L.355.000

L.59.000

L.59.000

L.59.000

L.59.000

L.59.000

L.59.000

L.149.000

L.149.000

L.169.000

L.159.000

L.129.000

L.149.000

L.189.000

L.139.000

L.169.000

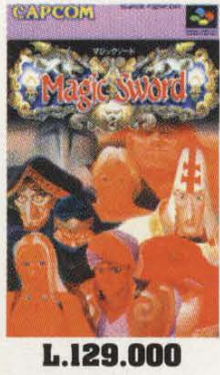
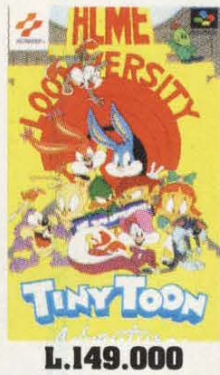
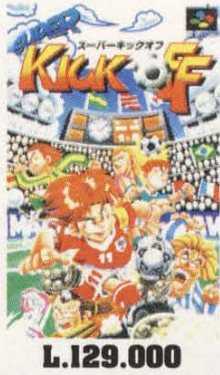
L.129.000

L.149.000

L.149.000

L.129.000

L.109.000

L.199.000

ADDAMS FAMILY.......119000
AMAZING TENNIS......119000
CONTRA III...............119000
JIMMY CONNERS T. ...109000
JOE & MAC 119000
HOOK.........................119000
MARIO PAINT 119000
MAGICAL QUEST 129000
PAPERBOY II...............119000
PIT FIGHTER 109000
R.P.M. RACING...........119000

SMART BALL...............119000
SMASH TV 109000
SPANKY'S QUEST.......119000
STREET FIGHTER II......159000
SUPER ADV.ISLAND....119000
SUPER CASTLEV. 4 119000
SUPER OFF ROAD 119000
TOP GEAR 109000
TURTLESS 4 119000
ULTRAMAN 110000
WWF WRESTLING......119000
XARDION 129000
ZELDA III...................109000

ADATTATORE S.Nintendo Permette di utilizzare qualsiasi cartuccia sul S.Nintendo
L.45.000

SUPER FAMICOM CONSOLE 2 JOYPAD, ALIMENTATORE, CAVO SCART L.429.000

SUPER FAMICOM CONSOLE GIOCO OFFERTA L.449.000

Prezzi iva compresa

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

GIOCANDO®

GAME s.r.l.

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F Tel. e Fax 081/ 5539134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

NON PERDERE L'OCCASIONE

OFFERTISSIMA
Fine anno per i nuovi soci valida fino a metà Gennaio sconto del 20% sul prezzo base dell'abbonamento

ART OF FIGHTING
102 mega
£. 440.000

WORLD HEROES
82 mega
£. 350.000

CONSOLE NEO GEO
£. 570.000
Prezzo al pubblico

FATAL FURY II
In uscita a marzo
SUPER SIDE KICKS
Già disponibile

NEO GEO CLUB! PERCHE?

Ti conviene perché potrai usufruire di sconti tra il 10% ed il 15% su tutti i prodotti NEO GEO nuovi.
Ti conviene perché potrai acquistare cassette usate con sconti tra il 25% ed il 45%.
Ti convieneperché potrai usufruire del nostro centro assistenza tecnica gratuitamente fino alla sostituzione gratuita del pezzo in questione (Garanzia tecnica valida 1anno).
Ti conviene perché potrai pagare il tuo abbonamento con 3 comode rate (250.000 - 150.000 - 150.000).
Ti conviene perché il noleggio é gratuito per i soci del club.
Ti conviene perché per diventare soci paghi solo la tessera.
Ti conviene perché potrai avere direttamente a casa tua a noleggio i fantastici giochi della linea NEO GEO presi uno per volta.
Ti conviene perché sei tu a scegliere i giochi che vuoi a noleggio.
Ti conviene perché puoi noleggiare 12 di cassette max.
Ti conviene perché le spese sono già comprese nel costo della tessera.

HAI BISOGNO DI ALTRI MOTIVI PER ISCRIVERTI AL CLUB CHIAMAMI E VEDRAI! NON CI CREDI? PROVA É VEDRAI

PROPOSTE PROPOSTE PROPOSTE
di vendita per corrispondenza

Titolo	Prezzo
Nam 75	£ 107.000
Magician Lord	£ 166.000
Riding Hero	£ 166.000
Ninja Combat	£ 166.000
Super spy	£ 166.000
Cyber Lip	£ 107.000
Puzzled	£ 107.000
League Bowling	£ 107.000
Top Player Golf	£ 166.000
Basebal Star Professional	£ 166.000
Sengoku	£ 214.000
Ghost Pilot	£ 214.000
King of the Monster	£ 214.000
Blue's Journey	£ 166.000
Alpha Mission II	£ 214.000
Crossed Sword	£ 250.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 214.000
Eight Man	£ 250.000
Robo Army	£ 214.000
Thrash Rally	£ 250.000
Fatal Fury	£ 250.000
Soccer Brawl	£ 250.000
Football Frenzy	£ 250.000
Mutation Nation	£ 250.000
Last Resort	£ 250.000
Baseball Star Professional II	£ 250.000
Ninja Commando	£ 250.000
King of the Monster II	£ 286.000
Andro Dunos	£ 350.000

E IMPAZZITO IL PADRONE

Per L'offertissima di fine anno valida fino a metà Gennaio sara:

1) Rata di £.250.000
2) Rata di £.100.000
3) Rata di £.100.000

Consolle più cassetta a noleggio (compresa la prima rata dell'abonamento) compreso spese di spedizione il tutto a sole 765.000

Spese di spedizione della sola console £. 20.000

PROPOSTE PROPOSTE PROPOSTE
di vendita per soci

Titolo	Prezzo
Nam 75	£ 91.000
Magician Lord	£ 142.000
Riding Hero	£ 142.000
Ninja Combat	£ 142.000
Super spy	£ 142.000
Cyber Lip	£ 91.000
Puzzled	£ 91.000
League Bowling	£ 91.000
Top Player Golf	£ 142.000
Basebal Star Professional	£ 142.000
Sengoku	£ 182.000
Ghost Pilot	£ 182.000
King of the Monster	£ 182.000
Blue's Journey	£ 142.000
Alpha Mission II	£ 182.000
Crossed Sword	£ 212.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 182.000
Eight Man	£ 212.000
Robo Army	£ 182.000
Thrash Rally	£ 212.000
Fatal Fury	£ 212.000
Soccer Brawl	£ 212.000
Football Frenzy	£ 212.000
Mutation Nation	£ 212.000
Last Resort	£ 212.000
Baseball Star Professional II	£ 212.000
Ninja Commando	£ 212.000
King of the Monster II	£ 243.000
Andro Dunos	£ 300.000

Per chi acquista la console più 2 cassette le spese postali saranno gratuite

LISTINO PREZZI USATO PER SOLI SOCI

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Nam 75	60.000	Eight Man	160.000
Magician Lord	80.000	Robo Army	150.000
Ninja Combat	70.000	Thrash Rally	160.000
Cyber Lip	50.000	Fatal Fur y	160.000
Puzzled	60.000	Soccer Brawl	160.000
League Bowling	60.000	Mutation Nation	160.000
Blue's Journey	100.000	King of the Monster II	200.000

FINO AD ESAURIMENTO MERCI

FACCIAMO PERMUTE DI GIOCHI USATI PER SOLI SOCI
Spese di spedizione per una cassetta £. 7.500
Pagamento anticipato
Consegna in 5 giorni a casa vostra.

Per chi ha il Cuore a forma di Joystick!

DIFFIDATE DALLE IMITAZIONI IL VERO NEO GEO È SOLO DA GIOCANDO®

NON PERDERE L'OCCASIONE

N. B. : I sopra elencati prezzi sono comprensivi di IVA.

89

PARASOL STARS

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	11 (8+3)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Cicciotti di nascita, coloratori di mondi per vocazione, ecco finalmente i simpatici protagonisti di Parasol Stars anche sul NES.

Una volta erano due simpatici draghetti colorati - uno verde e uno blu - che si divertivano a sparare dalla bocca enormi bolle con cui imprigionavano i cattivi, per poi farle esplodere (ma che tipini simpatici!). Erano i tempi di Bubble Bobble, il grandissimo e indimenticabile platform che ancora oggi occupa un posto di riguardo nel cuore di tutti i videogiocatori. Ma poi, col tempo, si sono trasformati in teneri e paffuti ragazzini, pur continuando la propria opera di salvataggio mondi: dagli schemi fissi di Bubble Bobble sono passati allo scorrimento verticale di Rainbow Island e, infine, a quello più o meno orizzontale (nel senso che ogni tanto gli schermi sono fissi e ogni tanto hanno un po' di scorrimento orizzontale) di Parasol Stars.

Come avrete intuito Parasol Stars non è che il terzo capitolo della saga inaugurata da Bubble Bobble (e non Bubble Bobble III o Rainbow Island II, perché è diverso!!!), di cui riproduce in maniera perfetta le caratteristiche più salienti. La storia è semplice quanto banale (al contrario del gioco), di quelle in cui il mega cattivone arriva e fa qualcosa di perfido ai danni dell'intera galassia. Nel caso specifico, Mister Crudeltà 1993 ha pensato bene di rubare il colore da una serie di pianeti, rendendoli tutti grigi e tristi (che sia passato anche per Milano?).

Oh, oh, questo sembra un po' grosso...

Quando andate nel bosco portatevi sempre l'ombrello...

Ora, perché qualcuno dovrebbe mai fare una cosa del genere? Cosa può spingere un essere perfido e spietato a rubare il colore da un pianeta? Non era più semplice e malvagio trucidare lentamente tutti i suoi abitanti, o farli invadere da una serie infinita di presentatori di telequiz? E soprattutto, qualcuno ha la più pallida idea di come cavolo si possa fare per rubare il colore a un pianeta? No, dico, guardate che non è mica una cosa facile, ci vogliono impegno e applicazione...
Ma si sa, gli eroi dei videogiochi, così come quelli dei film, non si pongono mai domande di questo genere, anche perché

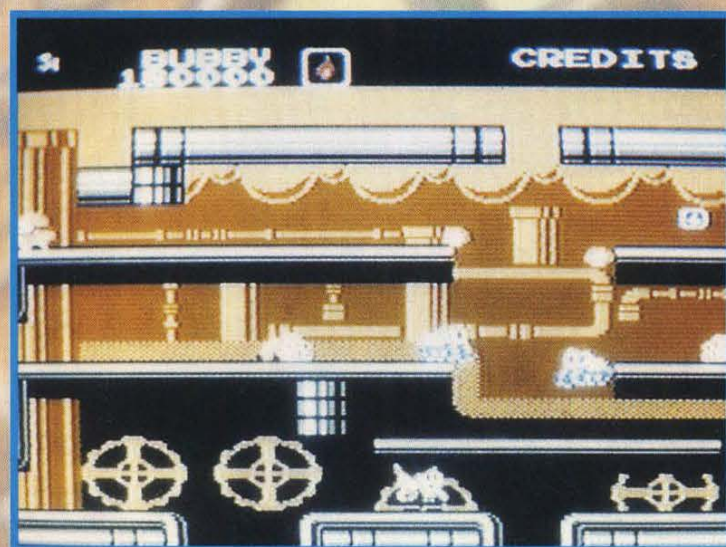
Finito! Beh, lo schermo...

sanno benissimo che non sarebbero assolutamente in grado di fornire una risposta adeguata. Gli eroi, quelli bravi intendo, si buttano a capofitto in qualsiasi impresa senza esitare; le domande, semmai, dopo!
Così anche i nostri simpatici protagonisti, perfettamente rotondotti e dotati di occhioni enormi secondo la più classica tradizione giapponese, si catafiondano (se non capite il termine riguardatevi la Pazza Storia del Mondo di Mel Brooks...) di pianeta in pianeta nel tentativo di riportare il colore perduto.

Altro schermo altro ombrello!

Purtroppo gli abitanti del posto non nutrono buoni sentimenti nei confronti degli stranieri dopo quello che gli è successo, per cui cercheranno di eliminare i due poveri ex-draghetti con qualsiasi mezzo. Questi sanno però difendersi egregiamente e non lesineranno certo i colpi (ammazza tutti quelli che non vogliono essere aiutati: i due ragazzini devono avere preso lezioni dal governo americano!).
Per eliminare gli avversari le due pallottoline di grasso dovranno ricorrere ai potenti ombrelli con cui sono armati: con questi potranno raccogliere e scaraventare in giro gli avversari - anche quando sono molto più grossi di loro -, lanciare tutte le bolle che si trovano nello schermo o eseguire il micidiale colpo-di-fine-di-mondo, che consiste nel raccogliere quattro bolle, formando così un mega bollone che può causare danni allucinanti ai nemici. Una volta ripulito tutto il livello sarà necessario sconfiggere anche il cattivone di turno, posto dal ladro di colori a difesa del pianeta. Superato quest'ultimo ostacolo, tutto tornerà finalmente a colorarsi (a questo proposito, vorrei chiedervi di osservare un attimo le schermate riprodotte dalle nostre fotografie: vi sembra che siano davvero così grigie e tetre come dovrebbero?

Non so se passare lì sotto oppure no...

Queste caverne sottomarine a corridoi...

Personalmente ho visto solo raramente una tale quantità di colore tutta insieme! I casi quindi sono due: o i programmatori ci prendono in giro o i due ex-draghetti sono leggermente daltonici... misteri dei videogiochi).
Come nelle precedenti versioni della serie, il gioco offre la possibilità di affrontare la sfida da soli o con l'aiuto di un amico, opzione quest'ultima decisamente più divertente. Anche la grafica e la giocabilità non si discostano molto da Bubble Bobble e Rainbow Island: un uso spietato dei colori e sprite

Tra un mondo e l'altro...

incredibilmente rotondi rendono il tutto terribilmente "tenero e carino", mentre le carrellate di trucchi e livelli segreti vi terranno inchiodati allo schermo per intere giornate. Bisogna anche ammettere che lo scrolling e il movimento degli sprite sono

Le fabbriche sono la mia passione...

sufficientemente pietosi (nel senso cattivo, ovviamente!), ma con un gioco del genere non avrete davvero voglia di stare a soffermarvi su simili particolari, vero?
Se avete amato Bubble Bobble e Rainbow Island (ovvero: se non siete schifidi alieni provenienti da una lontana galassia, totalmente privi di senso dell'umorismo e lobotomizzati in tenera età...), non potete perdervi Parasol Stars.

Andrea Fattori

NES	
GRAFICA + sprite eccellenti - movimenti non perfetti	80
SONORO + simpatico + non stufa	88
GIOCABILITÀ + troppo divertente + longevità incredibile	94
OCEAN	89

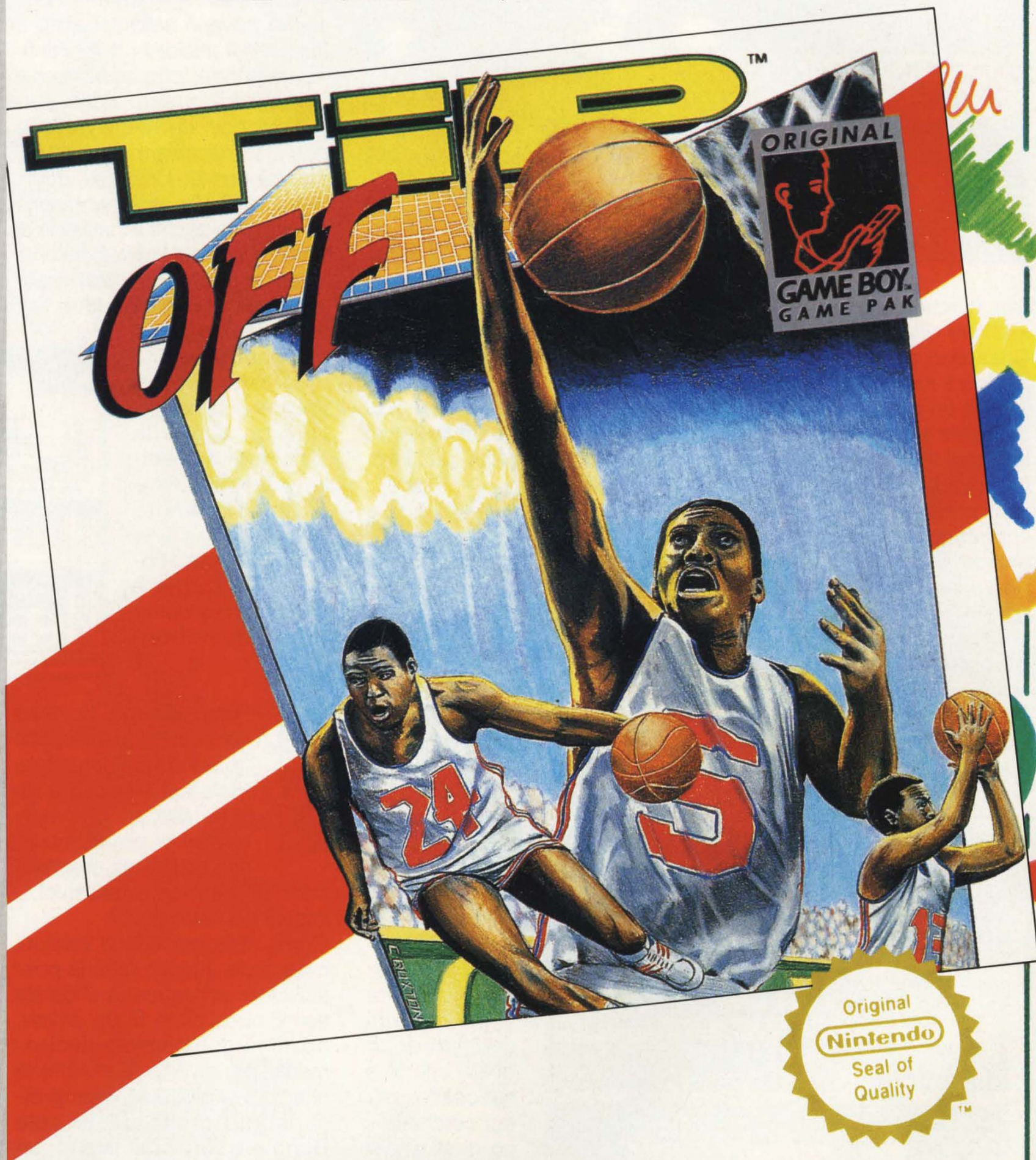
Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

TIP OFF™

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

Original Nintendo Seal of Quality™

IN CAMPO CON I GIOCATORI MIGLIORI!

A tua disposizione una serie di scelte per diventare un brillante giocatore di pallacanestro:

- la pratica, per acquisire dimestichezza con i metodi di controllo;
- la competizione a tiri liberi;
- l' incontro singolo;
- la coppa. 8 squadre partecipano ad un torneo ad eliminazione, ciascuna con uno stile di gioco personalizzato.

Licensed to IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

91

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

La legge è uguale per tutti. Ma quando ad amministrarla sono due ex-poliziotti pieni di muscoli, diventa ancora più uguale!

STREETS OF RAGE

Axel Stone e Blaze Fielding erano due poliziotti modello, di quelli che non uscivano mai dalle regole. Volevano ripulire la loro città dalla delinquenza dilagante. Ma appena ebbero ottenuto la promozione e iniziarono a infliggere duri colpi alla malavita locale, si scontrarono con una realtà che li avrebbe profondamente cambiati: il loro capo, l'integerrimo comandante della polizia, li mise gentilmente in guardia da eventuali pericoli derivanti dal troppo zelo, primo tra tutti una sospensione a tempo indeterminato... Le stesse forze dell'ordine, da cui dipendeva l'amministrazione della giustizia, erano dunque sul libro paga dei peggiori boss della città!

Nessuno aveva più il coraggio di mettere il naso fuori dalla porta, ogni notte morivano decine di innocenti. Bisognava fare qualcosa. Così i due coraggiosi tutori dell'ordine - dopo aver deposto pistola e distintivo - decisero di iniziare una guerra privata contro il crimine.

Axel alla riscossa...

Utilizzando Axel, Blaze o entrambi (sempre che abbiate la possibilità di collegare due Game Gear), dovrete ovviamente sbaragliare la grande organizzazione criminale che sta mettendo a ferro e fuoco la vostra città. Lo scontro avviene attraverso cinque livelli, con pestaggi a mani nude, coltelli, spranghe e sciabole, nella violenza più assoluta.

La donzella vigilante in azione

Grafica e giocabilità sono ottime, così come la varietà di mosse disponibili. UN titolo imperdibile, sempre che non abbiate niente contro la violenza gratuita...

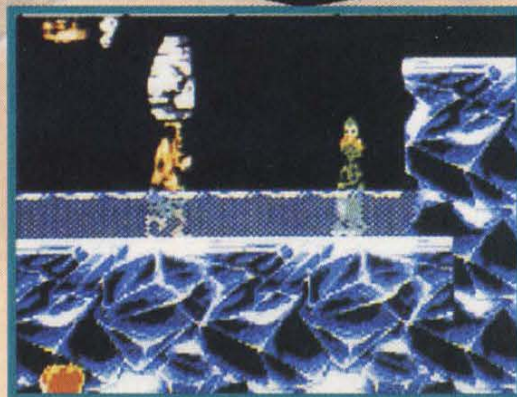
Andrea Fattori

GAME GEAR	
GRAFICA + ottimi sprite - fondali non sempre chiarissimi	87
SONORO + tutti rumori più agghiaccianti di un pestaggio	91
GIOCABILITÀ + grande varietà di mosse + facile da usare, difficile da finire	93
SEGA	91

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Alla riconquista dell'amore perduto in un mondo selvaggio e primitivo a colpi di chitarra elettrica! E non è uno slogan rivoluzionario...

CHUCK ROCK™

Adesso ti faccio passare il mal di testa!

Avete mai riflettuto su quanto potesse essere noiosa la vita per degli uomini primitivi animati da uno spirito altamente ribelle, quando l'unica forma sociale contro cui si poteva protestare era quella dei club per tirannosauri (e non mi interessa che all'epoca i dinosauri fossero già estinti. Licenza videoludica!!!)?

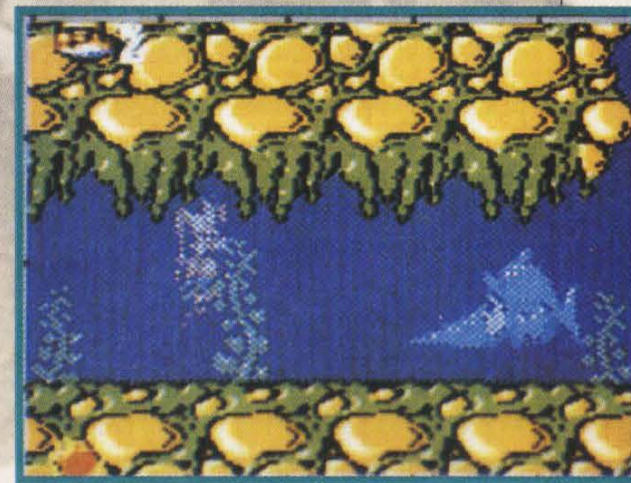
E' il triste caso di Chuck, Ophelia e i loro amici, unici esseri viventi della regione dotati di un quoziente intellettivo superiore (anche se di poco) a quello di una felce. Così i quattro amici decisero di mettere su un complessino rock e di denunciare attraverso la loro musica tutte le cose sbagliate della società (prima tra tutte la sua non esistenza...). Per i primi tempi tutto sembrò andare a gonfie vele, ma poi giunse il solito guastafeste, Mr. Gary Critter, uno straniero di orrido aspetto a cui venne negato il permesso di entrare nella band e che, per ripicca, rapì la bella Ophelia.

Scopo del gioco è quello di condurre Chuck tra le numerose insidie di un mondo preistorico alla ricerca dell'amata.

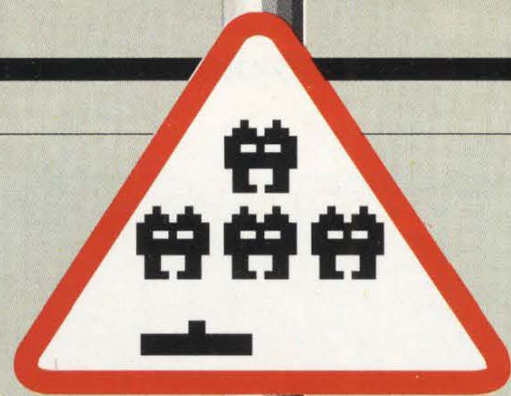
Per la conversione su Game Gear è stato fatto un lavoro decisamente buono, sia dal punto di vista grafico che da quello della giocabilità. Alcuni livelli sono incredibilmente simili alla versione per Mega Drive, e il carattere demenziale (nel senso buono) del gioco è stato mantenuto perfettamente.

L'unica pecca è che alla lunga risulta forse un po' noioso.

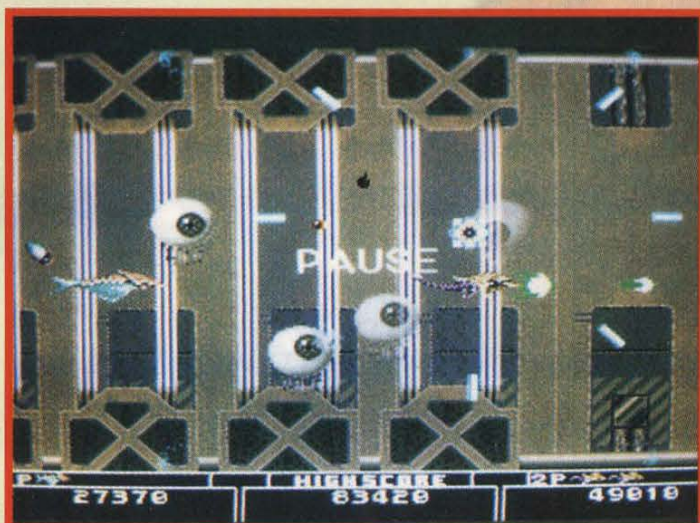
Vale comunque la pena di provarlo!

Andrea Fattori

Bei polmoni, Chuck!

GAME GEAR	
GRAFICA + ottimo uso del colore + buono scrolling	92
SONORO + ideale per gli amanti della chitarra elettrica	94
GIOCABILITÀ + divertentissimo ma... - ... non troppo longevo	86
SEGA	89

90

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

Avvertenza per gli epilettici: un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione di certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche.

BIO HAZARD BATTLE

E in questo gioco succede più o meno così, alcuni individui infatti, dopo aver giocato per ore e ore con la console Sega cominciarono ad avvertire alcune mutazioni nel loro metabolismo, oltre infatti alla fantozziana lingua felpata e agli occhi pallati (ormai d'obbligo) il joypad cominciò a esser parte integrante dei poveri sventurati dando vita a un essere bio-meccanico, le potenze di tutto il mondo furono messe in allarme generale, le console di tutto il mondo avevano fatto nascere migliaia di mostri bio-meccanici più o meno pericolosi che, come unico scopo, lottavano per la supremazia assoluta di questa nuova progenie di creature malefiche.

La situazione era insostenibile, fu confermato lo stato d'allarme generale e i governi di mezzo mondo si misero a cercare una soluzione per contrastare gli ormai immondi giocatori, ma ecco una speranza: i dodici scienziati più in gamba del mondo misero a punto un virus che avrebbe nuclearizzato i poveri ex-videogiocatori; l'effetto però non fu quello sperato, oltre infatti a neutralizzare i suddetti il virus fece mutare tutte le specie viventi trasformandole in orribili mostri assetati di sangue, capeggiati dal cattivissimo Capitan Bustina (il difensore dei Pony Express).

Nel frattempo i redattori di Consolemania, guidati da Alex, si erano rifugiati sulla O.P. XENIA, un'astronave creata apposta per salvarli da un prematuro linciaggio...

Alex, in un momento di patriottismo decise di lanciarsi all'attacco dei mutanti, ma non poteva farcela da solo: BDM, VF e TMB reduci da un mostruoso allenamento a Thunderforce IV decisero di trasformarsi in mostri e scagliarsi all'attacco di Capitan Bustina per dimostrare che "nessuno riesce a battere Alex" (grazie, ragazzi. Sono commosso. Comunque non mi ero accorti che vi eravate trasformati NdAlex).

Dopo due giorni i quattro temerari si trasformarono in Orestes (Alex), Electra (VF), Hecuba (TMB), Polyxena (BDM), ognuno con proprie caratteristiche di velocità, potenza di fuoco e Beam, si ho detto proprio beam perché ogni bio-nave (che non c'entra niente con Bio Presto!) può sia sparare normalmente, sia caricare un beam che devasta tutto il devastabile; carino no?

Orbene, la redazione volante decise di fungere da supporto ai quattro eroi fornendo loro dei potenziamenti per incrementare il volume di fuoco (oltre al tipo di sparo!) rendendo in questo modo il tutto più facile.

Essenzialmente Bio Hazard Battle è uno shoot'em up a scrolling orizzontale su 8 livelli: il decollo, le rovine della città (praticamente il dopo-Alex), la foresta, la miniera di bauxite, l'Oceania, Shin... ehm volevo dire una fortezza bio-meccanica (forse la cosa più schifida dell'intero gioco), il laboratorio in disuso e infine il quartier generale di Capitan Bustina...

Nei tunnel sottomarini...

Ma cos'è quella roba sul fondo?

Quello grosso è il mostrillo di fine gioco...

Occhio agli spari.

Per ciò che riguarda l'effettiva validità di questa nuova cartuccia penso che molti rimangano scettici di fronte al voto che gli ho appioppato, mi sembra già di sentire "io ho già Thunderforce IV" oppure "ma tanto Gaiares è meglio" e via dicendo. Effettivamente non posso negare che i sopracitati vantino qualità tecniche non indifferenti, ma in ogni modo Bio Hazard Battle punta tutto sull'effetto visivo: tutto il gioco è infatti stracolmo di schifezze organiche che non hanno niente di meglio da fare che perseguitarvi cercando di farvi la pelle, serpentoni volanti che ruotano su se stessi (con un effetto visivo veramente carino), vermoni che si avventano contro di voi e, nel livello ambientato sotto l'oceano, un enorme squalo "mutante" è ciò che vi aspetta.

Il sistema di potenziamento delle armi è molto azzeccato anche se, a volte, c'è parecchia confusione sullo schermo (comunque non preoccupatevi, presto vi abituerete), il modo a due giocatori è divertentissimo e vi assicuro che la potenza di fuoco è qualcosa di veramente cattivo, unitamente all'aspetto grafico molto "raccapricciante".

La giocabilità generale si mantiene su ottimi livelli anche se, giocando in due al livello più facile, potreste finirlo troppo in fretta.

Le musiche sono realizzate discretamente anche se, a lungo andare, potrebbero risultare un tantino ripetitive.

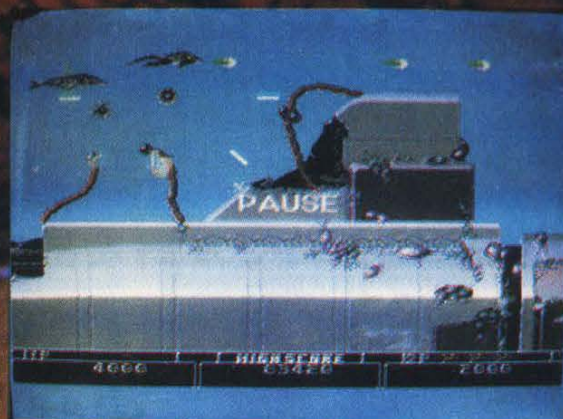
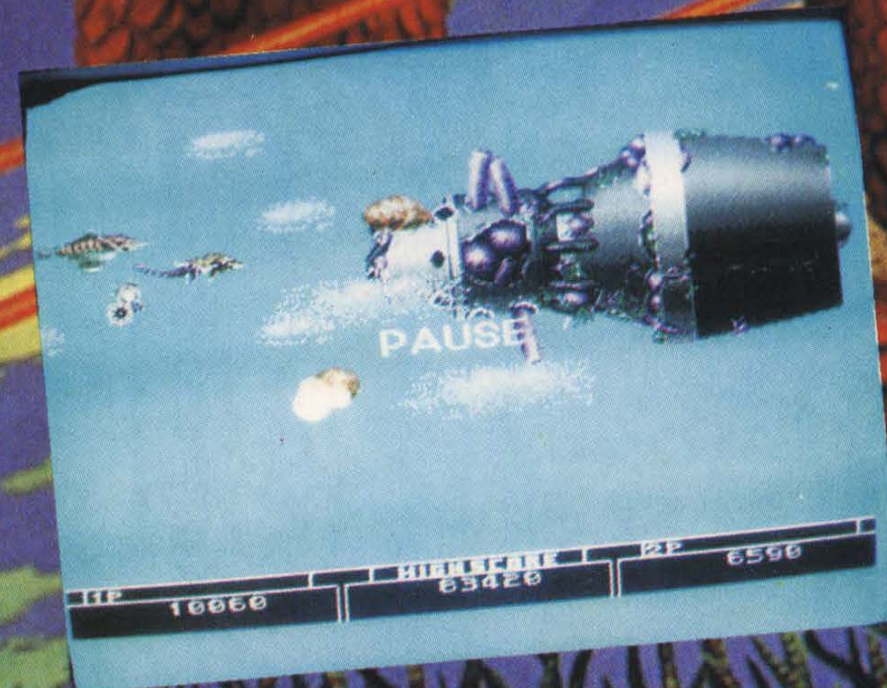
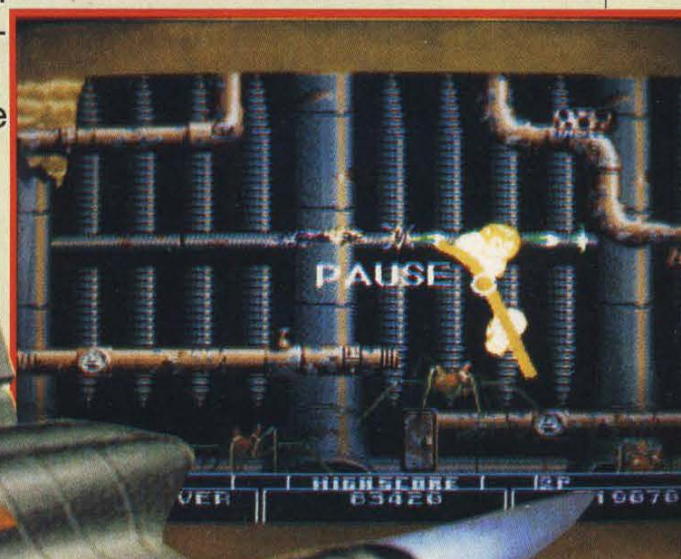
In definitiva se avete già Gaiares e Thunderforce IV e non li avete ancora completati lasciate perdere, se invece li avete già finiti e vi piace nuclearizzare le creature organiche avete trovato il gioco che fa per voi. Hasta la vista, Baby!

Stefano "BDM" Petrullo

Beccati 'sto beam, coso!

Io odio il fritto di pesce!

La manta assassina...

Se sapeste cosa vive nelle vostre tubature...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + organico!!! + buone routine!!!	90
SONORO + Niente male... - alla lunga risulta un po' monotona	83
GIOCABILITA' + Nuclearizziamolo vivo + Senza rispetto per nessuno e per niente	93
SEGA	90

I PREZZI FUORI DI TESTA

Final Fight 2
Tom & Jerry
Alien Vs Predator
Tiny Toons
Ranma 1/2 II
Rushing Beat 2
Gods
Joe & Mac 2
Lethal Weapon
Joe the Boxer
Test Drive 2
King of Rally
Volleyball Twins
American Gladiators
California Games 2
Super Star Wars
Super Battletoads
Super Blues Brothers

Super Shinobi 2
Street of Rage 2
Tale Spin
Super Battle Tank
Rolo the Rescue
Outlander
Road Rush 2
Chakan
Fatal Fury
Batman Returns
King of Monster
Amazing Tennis

SPECIAL

"BAZOOKA" SUPERSCOPE PER SUPERNES + 6 GIOCHI + BATTLE CLASH

L. 249.000

VIDEOFOLLIA

C.SO MILANO, 193 - 37138 VERONA
TEL. 045 - 8101213
FAX 045 - 8101217

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Bel pugno, per far volare uno così pesante...

Questo mese lo dedichiamo alla mitica Capcom; andate a cercare la recensione di U.N. Squadron, se non l'avete già letta. Allora, come non cominciare col picchiaduro a scorrimento più rappresentativo dell'ultimo lustro; il gioco che, insieme a Ghost'n'Goblins, Strider e Street Fighter, ha fatto la fortuna della CAPtive COMmunications?

Sì, è proprio lui: Final Fight. L'arcade per cui ho speso in assoluto più soldi in sala giochi. Una delle cartucce che, qualche anno fa, ha lanciato alla grande il Super Famicom, e ora vuol fare lo stesso col suo fratello europeo, il Super Nintendo.
In questo momento, mi rendo conto di star recensendo una delle pietre miliari della storia dei videogame: uno di quelli arci giocati, mega osannati, ultra discussi, iper imitati e pluriconvertiti su ogni formato immaginabile.
L'emozione è quindi non poca; mi sembra quasi di sfogliare un vecchio album di fotografie, tanti sono i ricordi che mi sorgono alla memoria nel giocare a Final Fight.
Sono questi alcuni dei momenti in cui i videogame smettono di rappresentare un puro passatempo fine a se stesso e si intridono di arcana, inspiegabile magia.
Bando, comunque, ai sentimentalismi (saranno forse segno che sto invecchiando o mi sto rinco....nendo?- E qui lascio lo spazio all'immancabile battuta caporedattoriale)(E' mezzanotte e mezza, PM, e sono sentimentale anch'io. NdAlex).
La storia è quella di Haggar, sindaco di Metro City, a cui viene rapita la figlia da un'organizzazione criminale. Il nostro primo cittadino non accetta di pagare il riscatto, e decide di liberarla con la forza, considerando il suo passato da berretto verde e il suo presente da culturista e wrestler incallito. Nell'ardua impresa egli si fa aiutare (almeno nella versione da bar) da Cody e Guy, due baldi giovani che sono rispettivamente il fidanzato e l'amico più caro (una situazione un po' ambigua, non trovate?) della povera sequestrata.
A voi il compito di superare 5 lunghissimi livelli (6 nella versione coin-op) a scorrimento orizzontale, dove dovrete prendere una sequela di cattivacci a cazzotti, calci, testate, ginocchiate e altre amenità marziali. Il tutto, naturalmente, attraverso diversi scenari della città, ognuno denso di

Giochiamo a fare un po'di capriole?

Te l'avevo detto che poi si arrabbiavano. Ah, fai attenzione ai barili (sempre presenti nelle vetture del metro)

FINAL FIGHT

Non disturbare i passeggeri del metro, Cody, sennò poi si arrabbiano...

Il colpo preferito dal grossissimo sindaco...

Una bella proiezione e il tipo si fa un bel voletto

particolare atmosfera metropolitana (sia in senso chimico che emozionale).
La grafica è incredibilmente fedele all'originale da sala, la giocabilità è identica e la velocità di esecuzione delle mosse persino superiore. Purtroppo potrete scegliere unicamente tra due dei tre eroi, e precisamente Haggar e Cody; e, ciò che è peggio, non avrete la possibilità di giocare con un vostro amico, né in contemporanea, né separatamente. Il gioco è stato infatti ridotto a un giocatore soltanto, e questo per motivi di nota lentezza elaborativa del microprocessore super nintendiano, che si fa comunque notare negativamente anche in sequenze particolarmente "affollate" dell'azione. Non avete idea del nervosismo che ho provato in alcuni punti caldi di determinati livelli, in cui la grafica degli sprite sfarfallava o scattava. Bisogna poi anche considerare che manca un livello del coin-op, anche se, fortunatamente, era quello più insulso.
La Capcom, che ha programmato questa conversione all'alba dei tempi super famicomiani, ha in seguito fatto uscire una release più curata, chiamata Final Fight Guy, che vede la presenza di Haggar e Guy (il mio preferito), anziché Cody, e non contiene difetti di rallentamento nell'azione. Final Fight Guy ha anche delle migliorie grafiche rispetto alla versione precedente, dove alcuni particolari degli sfondi erano stati omessi. Però la conversione di FF Guy in formato Super Nintendo non è ancora pronta, per cui, cari possessori della console europea, intanto accontentatevi della prima release del gioco.

Facciamoci a fettine. Una Katana a me e una katana a te...
Purtroppo non sempre si riesce a darle...

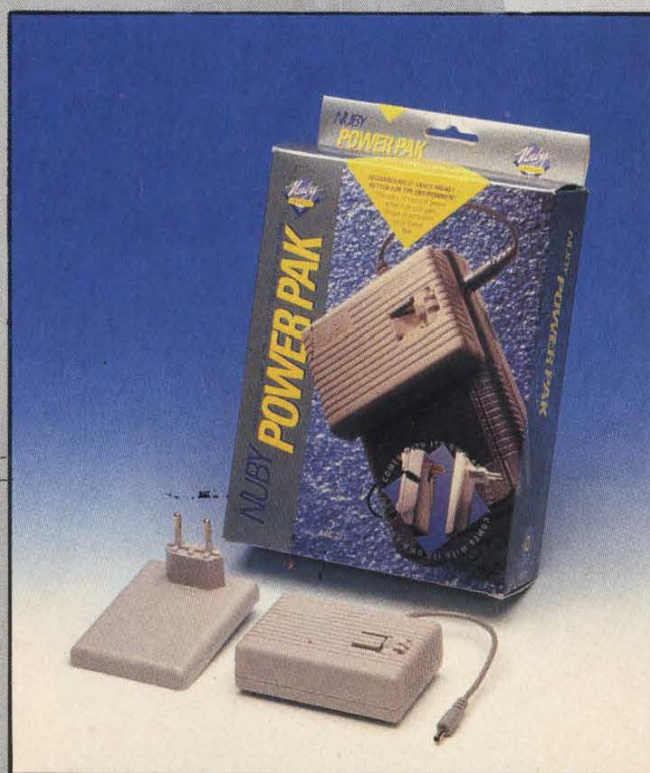
Senonché, non ancora soddisfatta, la Capcom ha ultimamente aggiunto una nuova puntata a questa telenovela infinita: la ditta giapponese ha infatti annunziato che produrrà una versione finale e completa (Deluxe, come la chiamano loro) di Final Fight (io l'avrei chiamata The Final Final Fight, eh, eh, eh), questa volta -e non vedo come avrebbero potuto fare altrimenti- per il nascituro CD Rom famicomiano.
Tornando alla recensione, le musiche del gioco sono uguali al coin op, gli effetti sonori pure, e la longevità è elevata: ce ne metterete un bel po' per finirlo, soprattutto ai livelli avanzati.
In definitiva Final Fight (con l'eccezione di FF Guy) risulta essere il miglior beat'em up a scorrimento per il 16 bit della Nintendo, e surclassa globalmente, qui per la grafica, lì per la giocabilità, il sonoro o l'interazione, tutti gli altri prodotti dello stesso genere (non che comunque ve ne siano poi tanti) per questa console.
Il voto da assegnare a questa cartuccia costituisce proprio un bel dilemma; da una parte il gioco risulta vecchiotto, e molti di voi che lo hanno già visto, giocato e rigiocato sul Super Famicom dell'amico o al bar, non lo compreranno; dall'altra, però, è sempre un buon gioco, vista soprattutto la concorrenza. Allora gli do un 90 e non ne parliamo più. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + quasi identica al coin-op	90
SONORO + lo sapete che la Capcom + ne ha anche fatto un CD?	90
GIOCABILITA' - vecchiotto... + ... ma regge bene l'età	90
CAPCOM	90

Nintendo®

GAME BOY™

UNA LINEA COMPLETA DI ACCESSORI PER SFRUTTARE AL MEGLIO IL TUO GAME BOY E PER GIOCARE DIVERTENDOTI ANCORA DI PIÙ!

ACCUMULATORE DI CORRENTE

PER RISPARMIARE IL COSTO DELLE PILE PORTANDOSI IN GIRO SENZA FATICA UNA RISERVA DI CORRENTE SUFFICIENTE PER GIOCARE 10 ORE!

LUCE + LENTE

(DISPONIBILI ANCHE SEPARATAMENTE)

DUE ACCESSORI IN UNO! ILLUMINA E INGRANDISCE LO SCHERMO DEL PORTATILE; SI 'APPIATTISCE' PER CONSENTIRE UN AGEVOLE TRASPORTO.

VALIGIETTA PER G.B. E ACCESSORI

CONTIENE IL PORTATILE ED UNA SERIE DI ACCESSORI QUALI: LA LUCE, LA LENTE D'INGRANDIMENTO, IL COMPLETO PER LA PULIZIA, IL TRASFORMATORE ECC.

TRASFORMATORE DI CORRENTE

PER GIOCARE SENZA USARE LE COSTOSE PILE! TRASFORMA L'ENERGIA RICAVATA DA UNA NORMALE PRESA DI CORRENTE.

I PRODOTTI NUBY MARCHIATI

SONO GLI UNICI CON GARANZIA.

NUBY

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

SPEEDBALL 2™

86

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Eccomi qua, catapultato nell'anno 2100 all'interno di una strana arena in cui due squadre di 9 giocatori ognuna si stanno massacrando per il possesso di una pallina metallica e... ma, ehi, un momento! Uno di questi diciotto sono io! no, nooo... fate piano, aiutooo!

Eh no, adesso basta, a me quella pallina che vi sistemo io! "Eccolo lo vediamo che insegue un avversario, lo atterra con una spallata decisa rubandogli la palla e ora si dirige verso la porta avversaria, evita il difensore e il portiere, tira... rete!!!". Wow ragazzi è stata dura ma alla fine ci sono riuscito, ho segnato il mio primo goal a Speedball II. Si avete capito bene, Speedball II è arrivato anche sul Master System! Finalmente anche voi potrete divertirvi con questo sport del futuro a metà strada tra la pallamano e il football americano. Vediamo un po' come funziona. All'inizio potrete scegliere se giocare da soli o con un amico e, nel primo caso, se affrontare una partita singola, il campionato, la coppa (partite di andata e ritorno a eliminazione diretta) oppure allenarvi. A questo punto, a meno che non abbiate scelto di allenarvi, passerete attraverso le schermate di presentazione dell'incontro, con le statistiche relative alle due squadre ed eventualmente la classifica del campionato, per arrivare poi in quelle "manageriali" dove potete acquistare nuovi giocatori o migliorare le caratteristiche di quelli a vostra disposizione. Ora siete finalmente pronti a cominciare l'incontro. Scopo del gioco è, ovviamente, segnare più punti dell'avversario; per fare ciò avete più possibilità, infatti oltre a segnare i goal (10 punti) potete anche colpire le stelle che trovate sulle pareti oppure i "bounce domes" che si trovano in prossimità delle porte (2 punti), infine malmenando gli avversari quel tanto che basta per romperli e costringerli a uscire dal campo in barella vi frutta gli stessi punti di un goal. Sulle pareti si trovano anche i moltiplicatori che, a seconda di quante volte vengono usati, possono aumentare i vostri punti del 50 o addirittura del 100%! Sempre sulle pareti dell'arena si trovano anche gli elettrificatori per la speedball (una volta elettrificata abbatte uno, due o tre avversari, a seconda del settaggio del moltiplicatore, quindi se riuscite a tirarla in porta è un goal assicurato) e le porte devianti che teletrasportano la speedball da una parte all'altra del campo. Mentre vagate per il campo alla ricerca di punti potete anche raccogliere le monete (che vi servono poi per rinforzare la squadra), gli esagoni dei poteri speciali (molto utili quelli che servono a congelare gli avversari e quelli che impediscono alla pallina di entrare nella vostra porta) e le attrezzature per la vostra squadra (le stesse che comprate prima di cominciare la partita). Purtroppo quando giocate da soli vi ritrovate coma squadra la Brutal Deluxe che (guarda caso) è la squadra più scarsa che esista quindi, se giocate in coppa, aspettatevi un'eliminazione precoce (soprattutto con certe squadre), se invece giocate il campionato auguratevi di incontrare gli squadroni il più tardi possibile (in modo da avere il tempo per rinforzarvi), questo perché voi siete in seconda divisione e se volete essere promossi in prima dovete riuscire ad arrivare primi (arrivando secondi fate uno spareggio). Quindi mani sul joypad e preparatevi a giocare e soprattutto a divertirvi per un lunghissimo periodo, perché grazie al fatto che dovete giocare con una squadra non esattamente esaltante, vi terrà incollati al vostro MS per un bel po'. La grafica è quanto di meglio ottenibile con il MS considerando le versioni per le console a 16-bit, e per quel che riguarda il sonoro non manca assolutamente nulla.

Vi lascio perché devo continuare la partita... "In questo momento il punteggio è di 48 a 39 per i Brutal Deluxe; eccolo, lo vediamo avanzare verso la porta avversaria, viene caricato da un difensore, e... oh no! Si è infortunato e deve uscire dal campo in barella, la partita finisce con la sconfitta dei Brutal Deluxe per 48 a 49!" (sigh!).

Manuel Auletta

Ma dopo un po' vi riscatterete!

I goal sono veramente esaltanti...

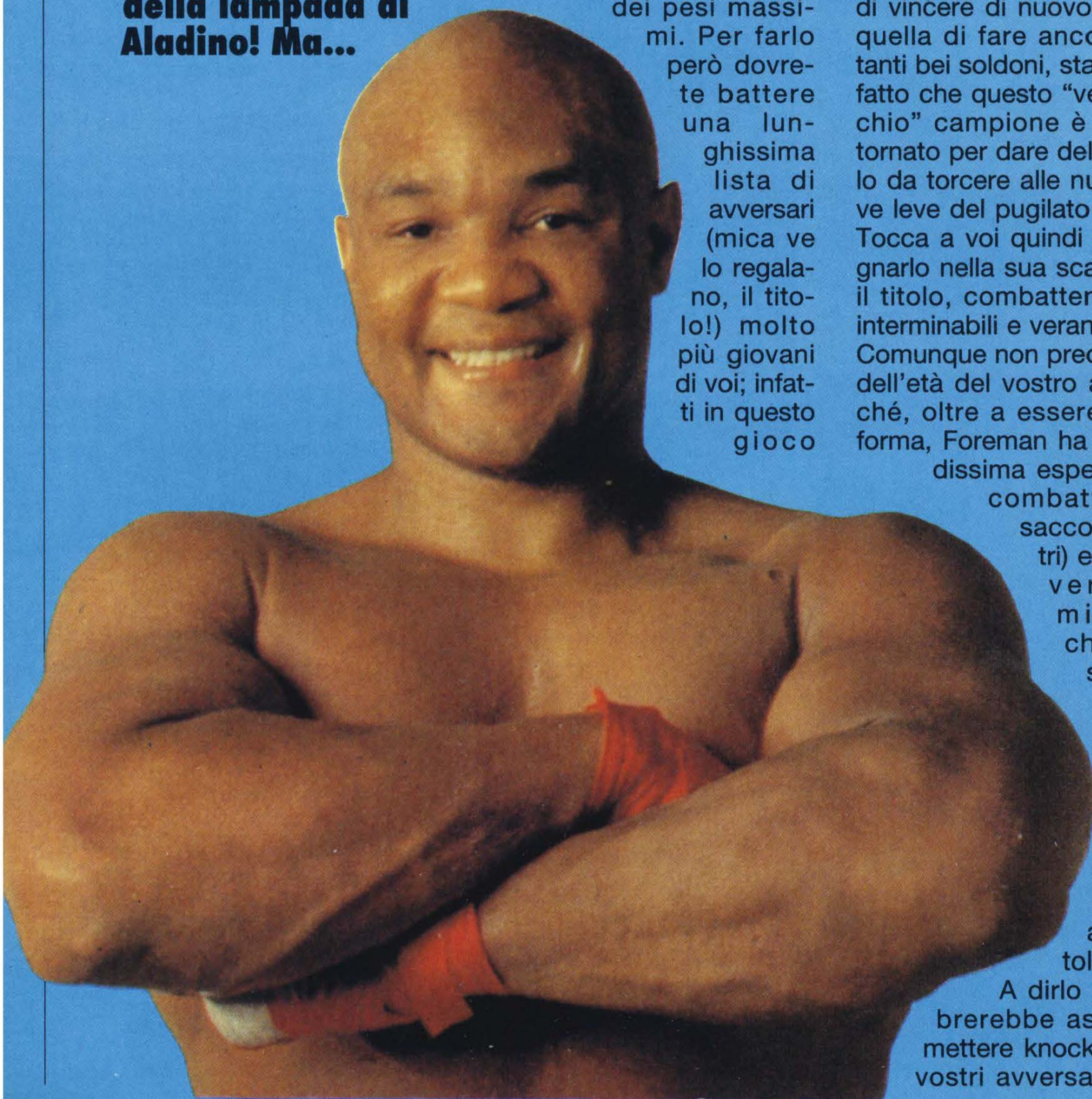
Spesso all'inizio le cose andranno così...

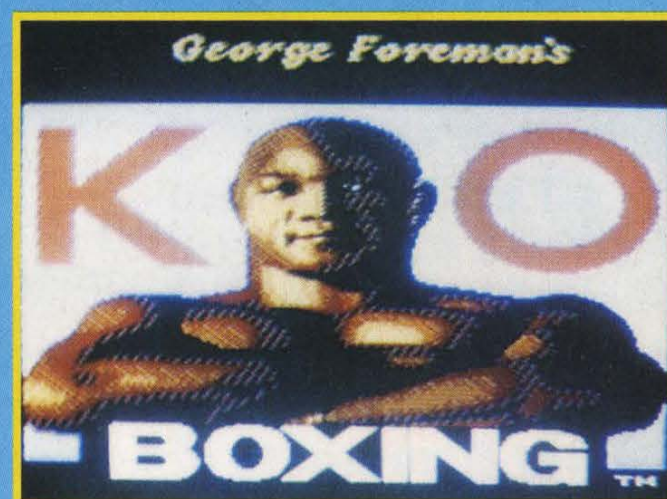
Lo schermo in cui potenziare la vostra squadra...

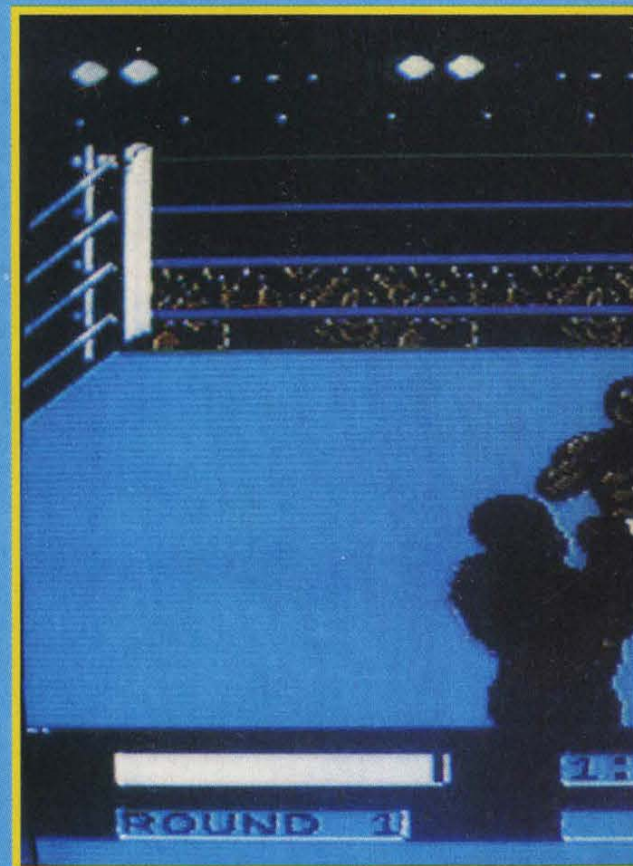
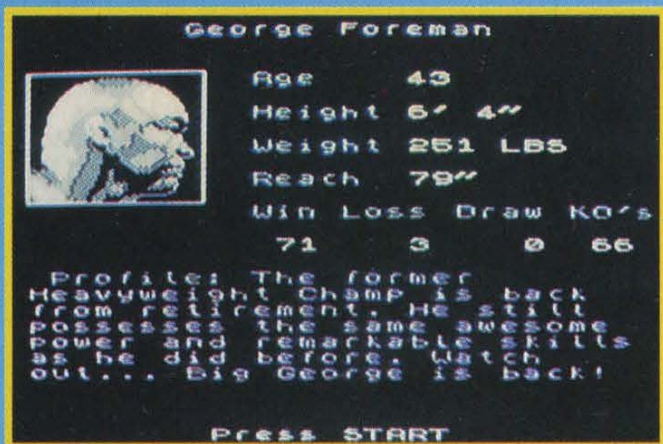
MASTER SYSTEM	
GRAFICA +Ben riuscita in tutte le sue parti	85
SONORO +C'è tutto ciò che serve... -...ma niente di più	70
GIOCABILITA' +Difficile quel tanto che basta... +... per appassionare senza farvi inca..are	88
SEGA	86

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ma chi è: Mastro Lindo? No, è il genio della lampada di Aladino! Ma...

Quale potrà mai essere lo scopo di questo boxing-game? Come, avete già indovinato? Ebbene sì, il vostro compito sarà quello di diventare il campione del mondo dei pesi massimi. Per farlo però dovrete battere una lunghissima lista di avversari (mica ve lo regalano, il titolo!) molto più giovani di voi; infatti in questo gioco impersonerete nientemeno che George Foreman, pugile di quarantatrè anni ritornato sul ring dopo circa dieci anni di assenza. Sarà stata la voglia di vincere di nuovo, o quella di fare ancora tanti bei soldoni, sta di fatto che questo "vecchio" campione è ritornato per dare del filo da torcere alle nuove leve del pugilato mondiale. Tocca a voi quindi accompagnarlo nella sua scalata verso il titolo, combattendo round interminabili e veramente duri. Comunque non preoccupatevi dell'età del vostro atleta perché, oltre a essere in piena forma, Foreman ha una grandissima esperienza (ha combattuto un sacco di incontri) e un pugno veramente micidiale, che in passato gli ha permesso di conquistare già una prima volta questo ambito titolo.

A dirlo così sembrerebbe assai facile mettere knock-out tutti i vostri avversari, se non

WOW! Che belva!!!

fosse che il joypad è nelle vostre mani e non in quelle enormi di Foreman. Quindi in sostanza che lui abbia esperienza e sia in forma non ha una grande importanza per voi, in quanto solo una lunga permanenza sul ring di questo vi-

La scheda tecnica è d'obbligo.

deogame potrà aiutarvi a vincere. Infatti, benché non sia richiesta una grande abilità di boxer (non il cane...) per giocare, all'inizio vi sembrerà molto difficile poter vincere contro lo spietato Lorenzo "Bullet" Luciano (non l'ho in-

Come? Io dovrei affrontare quel tipaccio?

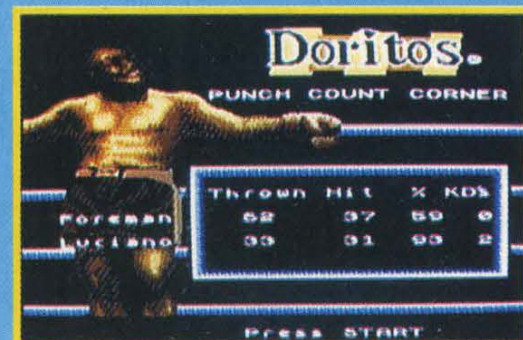
ventato io questo nome, è quello del vostro primo sfidante!), che vi colpirà con certe sventole che vi faranno andare al tappeto senza neanche darvi il tempo di capire cosa sta succedendo. Ma dopo ore e ore passate a prendere botte su botte, alla fine riuscirete a prendere familiarità con il vostro pugile e con i suoi colpi segreti (dovrete infatti inanellare una serie impeccabile di colpi per potere usare il "maglio perforante" di Foreman), togliendovi così la soddisfazione di "gonfiare di cartoni" chiunque vi si parerà davanti (sul ring, s'intende).

Ma allora, come mai questo gioco così avvincente non ha preso un voto un pochino più alto? La schermata di gioco è decisamente troppo monotona, non cambia mai. Come potete vedere dalle foto, il caro George è visto sempre di spalle, in modo da poter tenere sotto controllo l'avversario; fin qui niente di male. Ma se a ciò unite il fatto che il vostro pugile può muoversi solo un pochino a sinistra o a destra con il corpo, il risultato non è certamente molto estetico: sembra che i vostri piedi siano appiccicati al tappeto (avete presente il duello tra Toki e Raul, durante il quale Raul blocca il piede di Toki e il suo con un coltello? Come non avete mai visto la serie di Ken il guerriero? Vergogna!). Dove sono finite le corse attraverso il ring per non farsi menare? E la buona tattica di chiudere in un angolo o di tenere alle corde chi vi vuole "fare un mazzo così"? In questo gioco dovrete abbandonare tutto ciò e mettervi a menare a più non posso. Non è un po' poco per un gioco di boxe che vuole simulare dei veri combattimenti? Comunque grazie alle belle schermate iniziali, in generale la grafica non è insufficiente e riesce a stare a galla: gli sprite sono carini e abbastanza grandi, mentre, purtroppo, di scroll non se ne può parlare. Per quanto riguarda il sonoro, durante il match potrete sentire i soliti colpi, il conteggio e il gong che segnala l'inizio e la fine delle riprese, ma niente di più. Personalmente mi sarebbe piaciuto molto sentire la folla che gridava o qualcosa del genere, ma bisogna sapersi accontentare. Veniamo ora alla giocabilità. Se giocherete da soli potrete correre il rischio di annoiarvi un po' all'inizio, ma quando incomincerete a vedere più vicino il titolo... sarete colti dalla "voglia di vincere". Se vi capiterà di giocare contro un'altra persona, penso proprio che vi divertirete moltissimo: è sempre bello confrontarsi con qualcuno su un ring senza doverne però subire le conseguenze!!! Per finire vorrei darvi un consiglio: volete giocare con il vostro NES a un bel giochino di boxe? Non sapete quale prendere? Prima di lanciarvi sicuri all'acquisto di questo George Foreman's KO Boxing, provatelo e provatene altri e quindi decidete. Potrà piacervi un sacco oppure no. Personalmente mi ha un po' deluso..... A voi l'ultima parola!

Giancarlo "JACK" Albertinazzi

Che disperazione! Ho perso!!!

Cosa mi ha investito? Un treno?

Però mi sono rifatto subito!!!

Come sta andando? Bene, bene...

Ti spiezzo in due (dove l'ho già sentita questa? ndGK)!!!

NES	
GRAFICA + Buone schermate iniziali... - ...ma quella di gioco è un po' povera.	71
SONORO + Funzionale - Niente di travolgente	73
GIOCABILITA' + Divertente in due... - ...un po' meno da soli.	79
ACCLAIM	75

SUPER MARIO KART

Sali a bordo di una nuova avventura

SUPER NINTENDO L

ACCENDI IL TUO GUSTO PER LA COMPETIZIONE E CORRI VERSO IL TRAGUARDO A BORDO DEL NUOVISSIMO SUPER MARIO KART DI SUPER NINTENDO 16 BIT.

SUPER NINTENDO LA SFIDA

GiG nel paese delle meraviglie

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale.

SUPER NINTENDO LA SFIDA D

A SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER
2 MOTORI A SCELTA:
50cc e 100cc
8 PERSONAGGI CONOSCIUTI
E CON CARATTERISTICHE DI GUIDA
DIFFERENTI
19 PERCORSI
+ UNO SEGRETO
POSSIBILITÀ DI MEMORIZZARE
I MIGLIORI TEMPI
TOP SCORE CON COPPE
E TROFEI VINTI
- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN 2 CONTEMPORANEAMENTE
- 4 GIOCHI IN 1: "Gran Premio Mario Kart" singolo o in due;
"Gara a Cronometro"; "Gara a due" e "Battaglia".
I giochi aumentano, il divertimento si moltiplica.
Nintendo
IL NUMERO UNO NEL MONDO
ON SUPER NINTENDO LA SFIDA
DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA
PAL VERSION
ARMANDO TESTA SPA

79 MEGA DRIVE

71 GAME GEAR

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

BATMAN

Gotham City. Notte. Buio. Un'ombra scivola silenziosa sopra i tetti... l'ombra di un enorme pipistrello. Il Cavaliere Oscuro è tornato, e vuole la sua vendetta!

Residenza di Mr. Wayne, uno degli uomini più ricchi del paese. Vaste e lussuose sale coperte da antichi arazzi, un'immensa biblioteca, inestimabili tesori artistici. In una delle delle ricche camere, un uomo è preda dei suoi incubi. Mentre si agita sudato nel letto, la sua mente rievoca un'immagine di tanti anni prima, quando non era altro che un ragazzino viziato. Ricorda la sera in cui i suoi genitori l'avevano portato al cinema; avevano visto Zorro, il suo film preferito. Adorava i giustizieri mascherati...
Poi la scena cambia improvvisamente; un vicolo, sulla via del ritorno. Buio, umido, puzzolente. Il bambino salta felice, imita il suo eroe. Improvvisamente una voce roca e fredda spezza il silenzio. Un uomo con una grossa pistola esce dal buio. Vuole i soldi, i gioielli... e la vita delle sue vittime. Il padre protegge il figlio con il proprio corpo, la madre urla. Uno sparo, poi un secondo; due corpi ancora caldi crollano sulla strada bagnata, immobili, come foglie morte.
Nella lussuosa villa riecheggia un urlo soffocato. Bruce Wayne è ora seduto sul letto, le mani tremanti strette spasmodicamente attorno alle lenzuola. L'uomo sa che non riuscirà più a dormire per questa notte. Rapidamente si dirige in una della vaste stanze e aziona il meccanismo di un passaggio segreto. I suoi passi risuonano nel silenzio più assoluto mentre raggiunge un'enorme grotta sotterranea, tappezzata da sofisticatissimi computer e apparecchiature avveniristiche. Si sofferma un attimo a scrutare il buio intorno a lui, poi rapidamente indossa un imponente costume scuro:

Svolazziamo un po' nella cattedrale..

E' inutile che flic-flacchi in giro, tanto ti prendo!

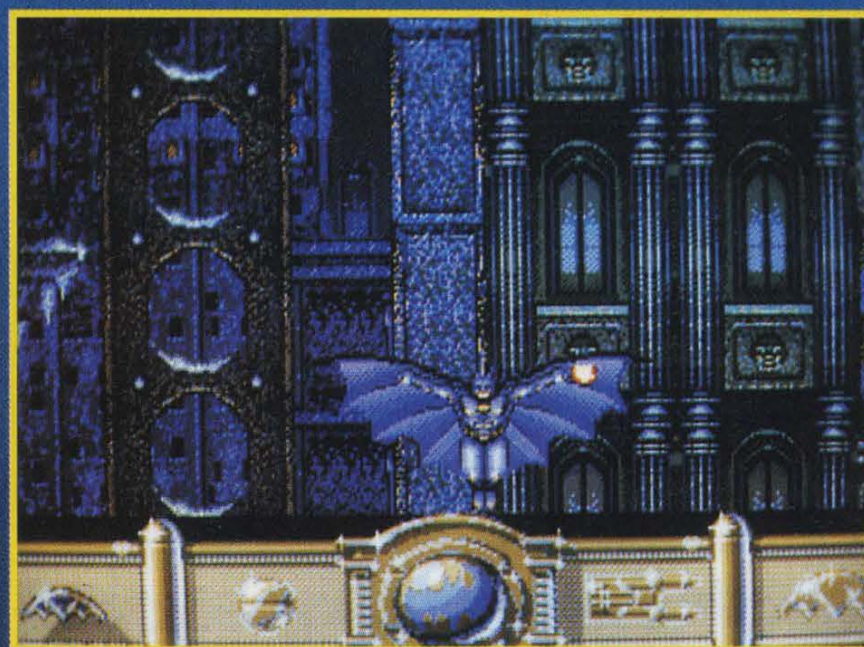
Batman contro i due orologiai nudisti...

N RETURNS

I e strade di Gotham City! Nelle buie vie la sua sagoma si staglia contro una pallida luna. Ladri e delinquenti spariscono al suo arrivo, corrono ciecamente nella speranza di poter trovare un rifugio sicuro, ma per molti questa sarà l'ultima notte di crimini. L'uomo pipistrello, con i suoi letali giocattoli e la forza che nasce dalla sete di vendetta, ha iniziato la caccia.
Dalla morte dei genitori, avvenuta tanti anni prima, il giovane Bruce Wayne non ha fatto altro che dedicare la propria vita alla lotta contro il crimine. Il suo corpo è ora una macchina perfetta, pronta ad affrontare qualsiasi pericolo. Non è un supereroe, non è invulnerabile, non lancia raggi laser dalle mani: è solo un uomo alla ricerca della vendetta.

Si frustami, così...

Come le costruiscono male le fabbriche, da queste parti...

Notate come viene resa bene la cupa atmosfera dei film...

Nei ladri di strada, nei truffatori e in tutti i delinquenti che popolano la decadente città di Gotham, Batman rivede gli assassini dei suoi genitori. Non importa che il vero colpevole sia già morto; il Joker non era che il frutto di una società malata, che ora deve essere depurata da tutti i suoi peccati!
Spesso il Cavaliere Oscuro si domanda se sia davvero giusto scavalcare la legge per farsi giustizia da solo; la risposta non è facile, ma questi pensieri vengono subito spazzati via dalle urla angosciate della gente aggredita per la strada. Per alcuni è un eroe, per molti un delinquente.
Qualcun altro è sveglio nella notte. Dalle profondità della terra sotto Gotham City, un essere corrotto e spietato sogna la fine dell'odiato uomo pipistrello. Il suo nome è Penguin, il suo più grande desiderio distruggere Batman. Una mente folle, dalla quale è scaturito un piano perverso e malvagio, che sta per colpire impietosamente il Cavaliere Oscuro...
Il giorno successivo, grazie a un malefico complotto, Penguin fa credere alla gente di Gotham City che Batman abbia lanciato uno stormo di rabbiosi pipistrelli contro la

Nel blu, dipinto di blu...

Gli ascensori esistono anche a Gotham City.

Scendi dal lampadario e combatti da uomo!

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

SUPER HUNCHBACK
Starring Quasimodo
HELP!

Original Nintendo Seal of Quality

OVVERO... IL GOBBO DI NOTRE - DAME

La dolcissima Esmerelda é stata fatta prigioniera dall' orrendo Halfenpounder. E nessuno - dico nessuno - é disposto ad affrontare le insidie del suo castello infestato da trappole di ogni sorta e a liberare la bella donzella, rinchiusa in un' inespugnabile torre. Nessuno a parte te, naturalmente...

SUPER HUNCHBACK!

CADARIO

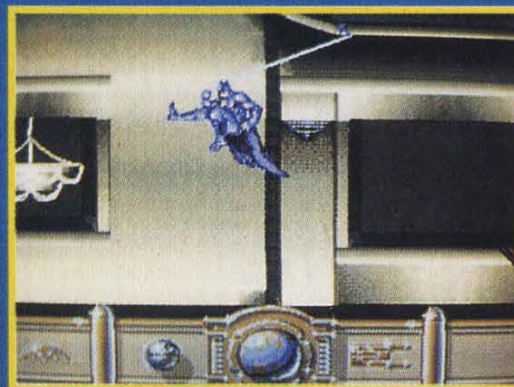
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

Principessa di Ghiaccio. La voce si sparge rapidamente, uomini e donne accusano senza pietà

Attento al martello pneumatico...

l'uomo pipistrello; importanti uomini politici lo mettono al bando. Fa tutto parte di un preciso complotto, per impedire che Batman possa interferire con le criminose attività del Pinguino, ma il Cavaliere Oscuro non è certo disposto a subire in silenzio. Indossato l'imponente costume e la strabiliante Bat-cintura, si lancia alla ricerca del perfido avversario. Il compito non è certo dei più semplici, ma Batman non permetterà mai che la sua città cada nelle mani di un folle criminale...
Guidando il mitico eroe di Gotham City, dovete riuscire a raggiungere e sconfiggere Penguin prima che possa mettere in atto il suo perverso piano di distruzione. A ostacolarvi troverete però gli acrobati del Circo Red Triangle, atleti formidabili e spietati lottatori, disposti a tutto per fermarvi, i terribili pinguini-bomba e l'enigmatica donna gatto. Per riuscire a sconfiggere Penguin è necessario superare cinque livelli, ciascuno suddiviso in tre o quattro sottolivelli. Solo sopravvivendo ai pericoli di Gotham, al Paese delle Meraviglie di Shreck, al letale circo e alle fogne della città si potrà finalmente raggiungere la tana del folle criminale.
Alla fine di ogni sottolivello Batman dovrà affrontare un super cattivone, mentre tutti i livelli si concludono con uno scontro con il Pinguino. Ma per sconfiggerlo definitivamente sarà necessario combatterlo nel suo stesso rifugio sotterraneo!
Fortunatamente Batman dispone di una grande quantità di armi e oggetti che gli forniranno un aiuto indispensabile nella sua lotta: dal Bat-mantello, grazie al quale è possibile compiere brevi voli in planata, all'attrezzatissima cintura, piena di armi sofisticate e letali.

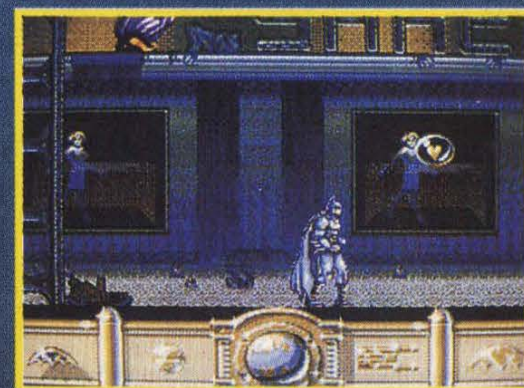
Con i vostri arpioncini vi potete attaccare anche ai soffitti...

Ma è Batman o l'Uomo Ragno vestito da sera?

Non sembra proprio uno scontro alla pari...

Purtroppo Batman Returns - il ritorno di Batman -, malgrado una presentazione grafica veramente buona, si dimostra subito al di sotto delle aspettative. Muovere il forzuto Uomo Pipistrello è spesso complesso e frustrante, e comunque il gioco si riduce a un banale picchia duro a scorrimento orizzontale, tra l'altro con pochissima varietà di mosse. I fondali rievocano tantissimo l'atmosfera tetra di Gotham City, e lo sprite principale sembra uscito direttamente dal film, soprattutto per quanto riguarda i movimenti, ma questo non basta per fare di Batman un buon gioco. Con questo non voglio dire che sia brutto, ma con un po' di buona volontà avrebbe potuto essere decisamente migliore.

GAME GEAR

Inutile dire che la versione per Game Gear, a causa delle inferiori capacità della macchina, è decisamente di inferiore livello rispetto a quella per Mega Drive. E considerato il fatto che la grafica è l'unica cosa bella, o quasi, del gioco, non è difficile rendersi conto di quello che può essere Batman Returns per Game Gear. Aggiungete a questo che il portatile di casa Sega possiede soltanto due pulsanti, mentre già con tre risulta difficile muovere il Cavaliere Oscuro, e avrete un quadro completo della situazione...

Andrea Fattori

Cosa ci fa quella signorina lì in vetrina?

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Batman è veramente somigliante + Buoni fondali	85
SONORO + Discreto ma... - ... molto ripetitivo	75
GIOCABILITÀ - Difficile da manovrare	77
SEGA	79

GAME GEAR	
GRAFICA + Fondali discreti - Sprite poco chiari	75
SONORO - Solite musichette noiose	70
GIOCABILITÀ - Difficile da manovrare - Troppi pochi pulsanti	60
SEGA	71

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

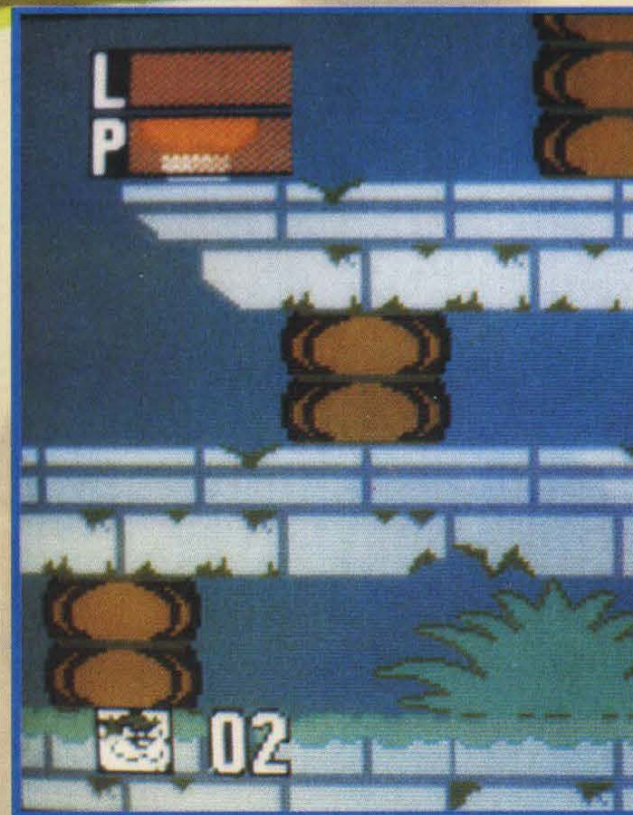
Dopo qualche tempo rieccoci a parlare di Taz che, dopo aver appassionato i possessori di Megadrive adesso appassionerà (speriamo) anche quelli di Master System.

Come molti di voi già sapranno, il nostro amico Taz vaga in lungo e in largo per la Tasmania alla ricerca di gigantesche uova che probabilmente trova molto più nutrienti dei polli che raccoglie in giro. Per riuscire a condurre Taz all'agognata meta dovete attraversare 6 livelli di gioco abbastanza vari con difficoltà (ma anche divertimento) sempre crescenti. Zompettando qua e là per i vari schemi dovete evitare di precipitare nei burroni, nella lava e soprattutto nell'acqua, grande nemica di Taz; evitate i vari nemici che incontrate (strani topi vestiti da aborigeni, piante carnivore vaganti, scheletri che passeggiano, bisce, macigni saltellanti, ecc.) o spazzateli via con il vostro attacco rotante, fate la stessa cosa con le bombe che altrimenti vi scoppiano nello stomaco (visto che Taz è talmente affamato che se le ingoia). Raccogliete invece i polli che vi ridanno energia, le stelline che vi rendono

Guarda papà: un pollo!

Notate i curiosissimi topi aborigeni...

Penso che cercherò di stare alla larga da questo qui...

Vieni qui, serpentello, che ho un po' di fame...

invincibili (almeno per un po') e le vite extra (inutile dire a cosa servono, vero!?!). Per i salti più ardui troverete sempre dei bei molloni messi in posizione strategica che vi daranno una spinta supplementare; ci sono poi dei passaggi ostruiti da pareti di pietra che potete sfondare sempre con il vostro attacco rotante; infine evitate di pungervi con gli spuntoni disseminati in giro. Ogni livello è diviso in due fasi simili alla fine delle quali trovate da affrontare un "mostro" (un toro scatenato, una specie di angelo che lancia frecce -non sarà mica Cupido eh?- , un coccodrillo lancia-boomerang, una coppia di streghe e -dulcis in fundo- la "mamma" delle uova che state cercando); superato anche questo passate al livello successivo. Ora tocca a voi riuscire nell'impresa di trovare l'uovo gigante da trasformare eventualmente in una gigantesca frittata per sfamare Taz e la sua famigliola. Quelli di voi che hanno già visto questo gioco su Megadrive si accorgeranno delle differenze che ci sono tra le due versioni, ma capiranno anche che su MS probabilmente non era possibile fare molto di più di quello che è stato fatto. Quindi una conversione abbastanza ben riuscita di un gioco che ha già riscosso un ottimo successo. Gli sprite sono molto carini e anche ben animati, il gioco è fluido e abbastanza veloce, gli effetti sonori sono pochi ma buoni e la musica è ben fatta. Insomma: un buon platform, realizzato sfruttando al meglio le potenzialità della macchina, che vi farà divertire a lungo.

Manuel Auletta

Ma chi sono 'sti due?

A questo qui devono aver dato una bella ripassata: è fasciato dalla testa ai piedi!

Aca toro, aca!

Bombe, molloni, fantasmi, spuntoni, e poi?

MASTER SYSTEM	
GRAFICA +sprite ben fatti e ben animati -fondale di gioco bruttino	78
SONORO +carina la musica... +...e anche gli effetti	75
GIOCABILITA' +ottima la velocità di gioco +gioco longevo	80
SEGA	77

VIA SARAGOZZA
VIA GUIDOTTI
VIALE PEPOLI
VIA A. COSTA

MARIO & YOSHI

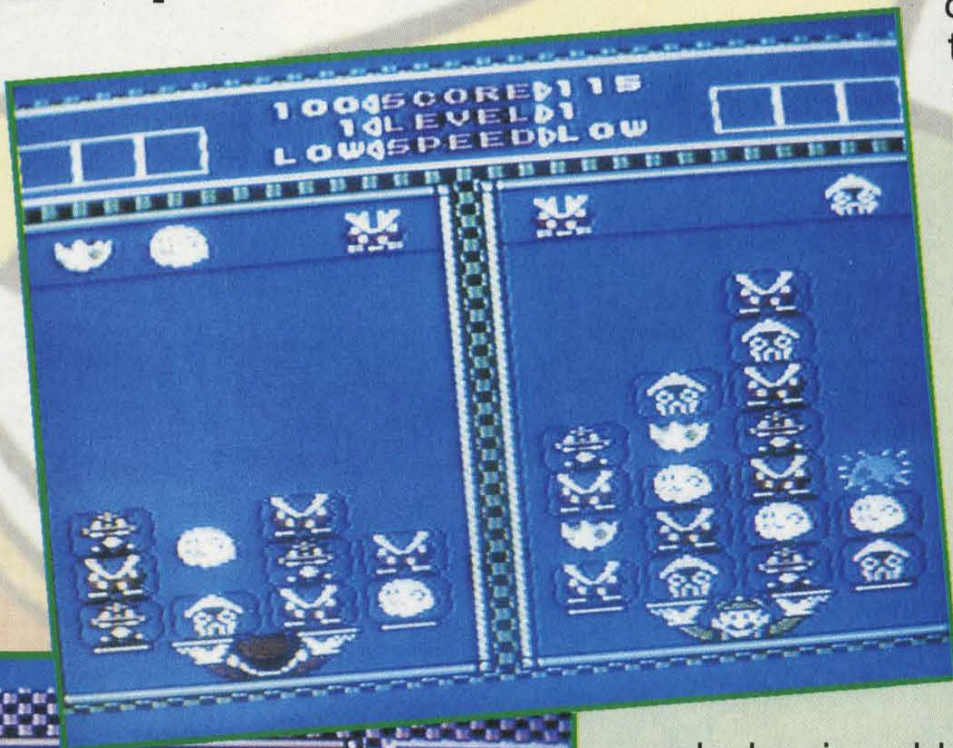
81

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	20

Mario e Yoshi? Volete dire che c'è ancora il baffuto ciccione che mi perseguita fino dai tempi di Donkey Kong? Argh, non lo sopporto più!!!

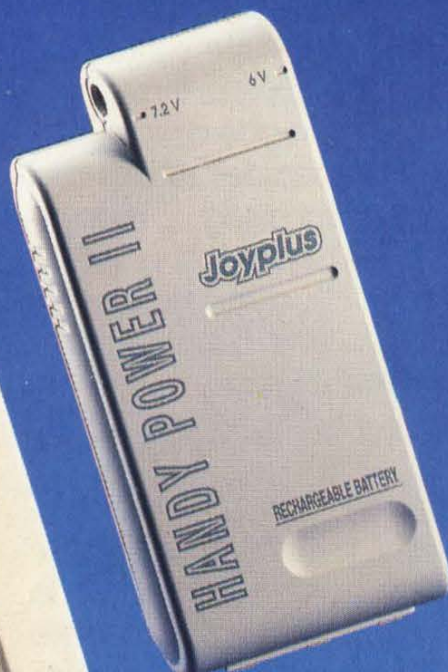
Tutto si può dire su Mario, ma non che abbia passato una vita particolarmente tranquilla e rilassante.
Dopo aver appena concluso Super Mario Land II (per Gameboy), il robusto meccanico dai folti baffi neri aveva deciso che si sarebbe finalmente preso una vacanza degna di questo nome. Ma la cosa non sarebbe stata semplice, e Mario lo sapeva benissimo. Per qualche motivo tutti gli esseri più allucinanti di questo e di altri mondi avevano sempre provato un gusto incredibile nel rapirgli fidanzate, amici e fratelli. Per cui, conscio di questa situazione, decise di correre ai ripari e organizzarsi nella maniera migliore: rinchiuse la fidanzata in una torre di metallo senza porte né finestre (dove l'avrebbe trovata morta d'inedia dopo alcune settimane...), mandò il fratello in vacanza a Topolinia, ed escogitò analoghe situazioni per tutti i suoi migliori amici. Quindi, dopo tutti i preparativi del caso, Mario preparò l'amaca nel giardino di casa, sotto due alti e freschi alberi, prese un vecchio libro che non era mai riuscito a finire, e si preparò a godere il meritato riposo. Accarezzato dalla tiepida brezza primaverile trascorse quindi un paio di ore tranquille, prima di realizzare che aveva dimenticato qualcuno: il fedele dinosauro di casa, il simpatico Yoshi. Il primo pensiero fu sicuramente quello di lasciare perdere e fare finta di niente, sperando che all'amico non fosse successo nulla, ma sapeva che era una vana speranza. E difatti, quando finalmente Mario si decise ad andare in cucina per controllare se i suoi orrendi sospetti erano o meno fondati, trovò la cuccia del piccolo dinosauro completamente vuota, e a nulla valsero richiami e offerte di cibo... Yoshi era proprio sparito.
Non ci volle molto perché il suo perfido rapitore, come ormai era buon uso, si facesse sentire: aveva nascosto il povero rettile all'interno di alcune uova, che ora si apprestava a lanciare da un alto palazzo. Per salvare il suo amico, Mario avrebbe dovuto portarsi al di sotto dell'edificio con quattro piatti di legno, cercando di recuperare tutti i pezzi di guscio d'uovo cadenti in mezzo a una quantità spropositata di piante piranha, fantasmini, amebe e piccoli Goomba...
La prima cosa che venne in mente a Mario fu un pensiero del tipo:"ma chi cavolo le scrive le sceneggiature delle mie avventure?", ma superato questo primo dubbio si lanciò subito al salvataggio.
Il gioco è un puzzle-game, dal funzionamento simile a quello di Tetris. Dal lato più alto del solito rettangolone in cui si svolgono questo genere di giochi, cadono esseri di ogni genere e razza, unitamente ad alcuni pezzi di guscio d'uovo. Lo scopo è quello di riunire i pezzi d'uovo, liberando così i dinosauri che vi sono imprigionati. La differenza rispetto a Tetris è che il giocatore non controlla i pezzi che scendono, ma i quattro piatti su cui questi si devono accumulare, scambiandoli tra loro. Un'altra differenza sostanziale sta nel fatto che non è necessario comporre righe di elementi uguali per far scomparire i pezzi in eccesso, ma basta disporne due dello stesso tipo direttamente uno sopra l'altro. Mario e Yoshi prevede anche la possibilità di giocare in due contemporaneamente o di partire con già alcune righe fatte, per rendere il tutto più difficile.
Il sistema di gioco si rivela in realtà divertente e appassionante, come la maggior parte dei prodotti di questo genere (sempre che vi piacciano), ma risulta meno longevo del più famoso Tetris. La grafica, che comunque non è un elemento determinante nei puzzle-game, è molto buona per quanto riguarda i singoli pezzi, ma non i fondali.
Mario e Yoshi è in pratica l'ennesimo titolo ispirato a Tetris, e sicuramente non è dei peggiori, anzi. Mario però non c'entra molto...

Andrea Fattori

... e a due giocatori

A un giocatore...

Altro livello altra vittoria!

NES	
GRAFICA + simpatico l'aspetto dei vari pezzi - i fondali non esistono	82
SONORO - eliminarlo è solo una buona azione	61
GIOCABILITÀ + ottima a livelli bassi - schermo piccolo per andare veloci	81
NINTENDO	81

Joyplus
UNA NUOVA SERIE COMPLETA DI ACCESSORI PER RENDERE IL TUO GAME BOY ANCORA PIÙ BELLO
NOVITA'
SV-901
BATTERIA CHE FORNISCE ENERGIA PER 14 ORE DI GIOCO CONTINUATO PER GAME BOY E 2 ORE PER GAME GEAR
SV-907
SUONO STEREOFONICO AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE E TRACOLLA
SV-902
BATTERIA CHE FORNISCE ENERGIA PER 28 ORE DI GIOCO CONTINUATO PER GAME BOY E 4 ORE PER GAME GEAR
SV-900
CARICABATTERIE, COMPLETO DI SV-901, PER GAME BOY E GAME GEAR. IN 1 ORA RICARICA LA BATTERIA SV-901 E IN 2 ORE LA SV-902
SV-905
BORSA IN PVC SALVA GAME BOY
HANDY POWER I
HANDY POWER II
RECHARGEABLE BATTERY
IMPORTATO IN ESCLUSIVA DA:
Nintendo, Game Boy, Joyplus, Sega, Game Gear, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici
H.T.D. HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.
34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301.229

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

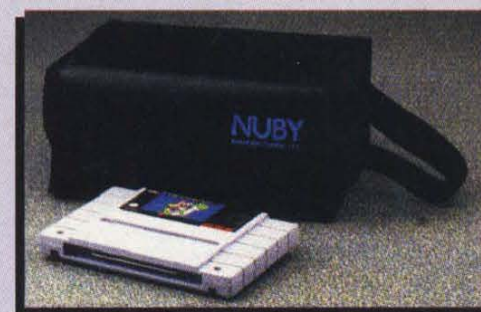
TEL. 051 343504 / 343362 / 347736 FAX. 051 344906

TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
DA GIAPPONE E USA!!!
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO GAME BOY GAME GEAR MEGA DRIVE
ACCESSORI E GIOCHI, A PREZZI IMBATTIBILI!!!

Joystick Pro-1

Carry All Game Boy!

SV 434 Trasparente!

Porta Cartucce Super Nintendo

GAME LIGHT PLUS

L'ARTE DEL DIVERTIMENTO

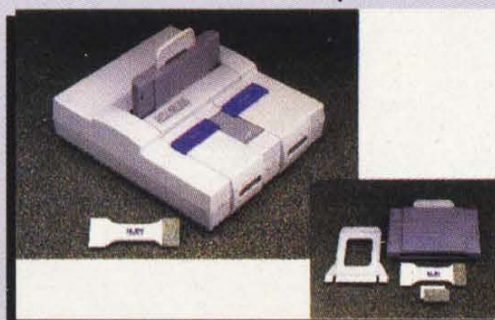
NOVITA'!!!
CD-ROM PER SUPER NES

IMPORTAZIONE DIRETTA

VENDITA ANCHE A RIVENDITORI...

CIO' CHE GLI ALTRI NON HANNO
DA NOI LO PUOI TROVARE!
TELEFONACI...

Attache Case Game Boy

Super Nes Controller!

Super Nes Cleaning Kit

Play & Carry Case GB

Mega Pad Mega Drive

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO — CHIUSO LUNEDI' MATTINA

90

BATTLETOADS

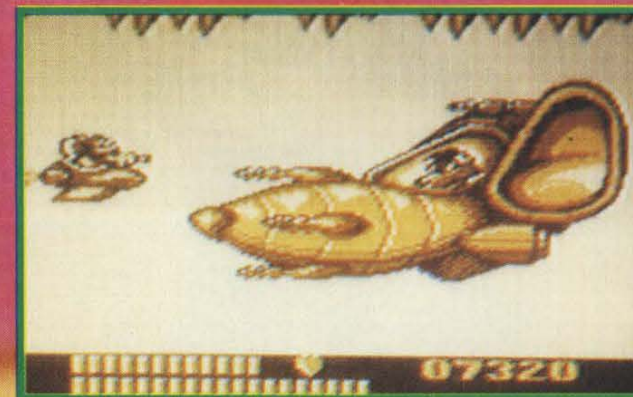
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

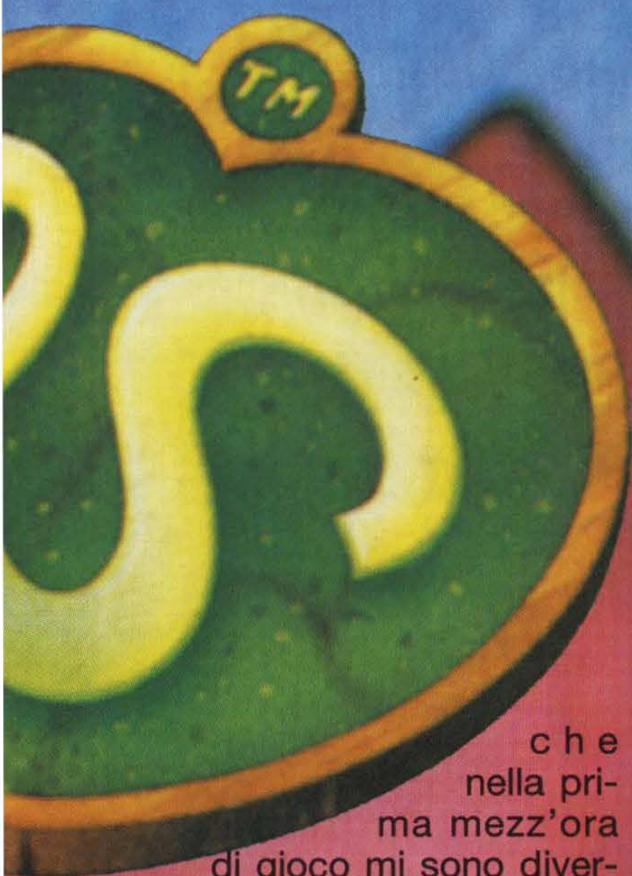
Avete mai fatto un salto a Lost Vega? Magari in occasione del BTES?

Beh, hai finito di svolazzare?

I BattleToads Electronics Show era in pieno svolgimento e i nostri eroi, Zitz (soprannome onomatopeico di MA), Rash (deformazione di Ross... forse è meglio che mi fermi qui) e Pimple (mi serve un personaggio grosso e tonto, qualcuno si fa avanti in redazione?) erano impegnatissimi a divertirsi. Durante la serata vennero avvicinati da una conturbante danzatrice (Alex, come mai l'hai data da fare proprio a me questa recensione)(per chi non lo sapesse, Ulli fa la ballerina... NdAlex) che li ammaliò con le proprie movenze sinuose, attirandoli in una trappola. I tre combatterono valorosamente, ma il nemico, in netta superiorità numerica, li ridusse ben presto all'impotenza. Uno solo riuscì a fuggire (probabilmente per ragioni di taglia... eh eh eh, Marco): Zitz. Il professor T. Bird lo recuperò, e assieme fuggirono sulla loro astronave. E vissero per sempre felici e contenti. Come, Alex? Non basta? Capisco... Comunque, Zitz era un tale rompiscatole che il professore, dopo l'ennesimo dispetto, lo scaricò direttamente su Armagedda (il covo di quelli che hanno rapito i suoi compari) con un bellissimo "E adesso arrangiati". Qui inizia il vostro compito: dovete far sì che Zitz riesca, attraverso caverne, paludi, redazioni basi segrete e covi di Regine Nere, a recuperare intatti i propri compagni. Già il fatto di poter controllare MA è un divertimento, nel senso

Uno psico-porco all'attacco...

Guardati un po' alle spalle, invece di fare l'indifferente!

Non è giusto! La sua è più grossa!

Eppure avevamo un appuntamento qui alle due...

che nella prima mezz'ora di gioco mi sono divertita a farlo picchiare da tutti... Passando al gioco vero e proprio, che dire? I personaggi sono caratterizzati in maniera veramente esemplare, i disegni sono molto divertenti e vari, le animazioni decisamente esilaranti. La giocabilità è all'inizio soddisfacente e talvolta può risultare frustrante, ma a mano a mano che andrete avanti e acquisterete confidenza con i comandi essa migliorerà e quando avrete raggiunto le paludi non riuscirete più a smettere. Un'unica pecca può essere rappresentata da una difficoltà non troppo calibrata, e potreste quindi trovarvi bloccati all'inizio di un livello, mentre quello precedente l'avevate superato senza pensieri, magari mangiando un panino e telefonando alla vostra migliore amica.

Bel tizio, questo, come "consigliere" del gruppo!

Il sonoro è carino, con jingle bellini e discreti effetti sonori. Ma ciò che vi colpirà di più, torno a ripeterlo, saranno le espressioni e le animazioni dei personaggi, veramente divertenti, specialmente durante l'esecuzione delle mosse speciali o in situazioni particolari. Penso che questa cartuccia per Game Boy sia stata realizzata in maniera impeccabile, catturando perfettamente lo spirito un po' demenziale dei Battletoads. In questo scontro direi che i rospi guerrieri se la cavano proprio megli dei loro cugini corazzati...

Ulli

Meglio stare attenti alle pareti, da queste parti!

"E' qui ad Assago che c'è il campionato indoor"?

GAME BOY	
GRAFICA + animazioni divertenti + bei dettagli	92
SONORO + bello	82
GIOCABILITA' + avvincente - difficoltà poco calibrata	88
TRADEWEST	90

SUPER MARIO LAND 2

La nuova straordinaria avventura di Super Mario

GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION

IL PERFIDO WARIO SI È IMPOSSESSATO DI MARIO LAND E SUPER MARIO HA BISOGNO DI TUTTO IL TUO AIUTO PER RICONQUISTARE IL TRONO PERDUTO. VINCERE NON SARÀ FACILE. MA QUANDO MAI LO È CON GAME BOY?

UNA GRAFICA SENZA PARAGONI!

- 6 MONDI DIFFERENTI
- TANTI LIVELLI DI GIOCO
- 4 MEGA DI MEMORIA
- TANTISSIME TRASFORMAZIONI DI MARIO
- BACK UP PER SALVARE IL GIOCO AL PUNTO DOVE ARRIVI

GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION

ARMANDO TESTA SPA

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	TANTI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1 (difficile)

L'ho già recensito, lo so, ma molti potrebbero non possedere il fatidico numero 4, e poi, per i Super Nintendiani è un gioco del tutto nuovo.

CASTLEVANIA IV

Come scrissi già ai tempi, Castlevania IV è un platform a scorrimento orizzontale caratterizzato da una stupenda atmosfera grafica e principalmente musicale. Vestite i panni di un eroe medievale che deve esplorare il castello del famigerato conte Dracula per trovarlo e riuscire a ucciderlo (forse era meglio che avessi scritto "distruggerlo", dato che Dracula è già morto. O forse non-morto... Boh?) Purtroppo la cartuccia non brilla per schema di gioco, che è davvero datato e scontato, inoltre presenta saltuari e fastidiosi rallentamenti, anche se ha dalla sua una stupefacente longevità. Vi basti pensare che gli stage sono talmente tanti da permettere un sistema di password per accedervi. Elevato anche il livello di difficoltà, e

Vieni qua, pipistrellino!

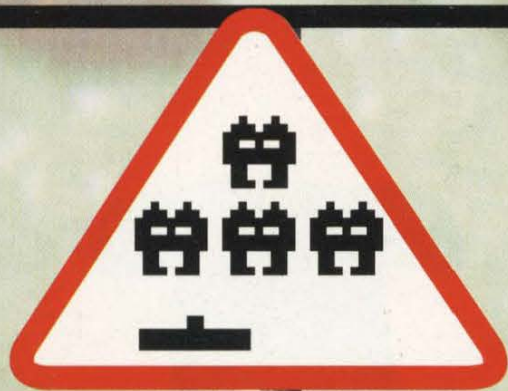
Ma chi è tarzan?

spesso frustranti numerose situazioni di gioco.
Castlevania IV rappresenta un ottimo acquisto per i fan dell'orrore gotico medievaleggiante, o per i consumatori di pane e platform quotidiani. In ogni caso ci sono platform migliori in giro, o, in ogni caso ne verranno convertiti presto tanti dal Super Famicom, anche per voi possessori della console europea. Comunque, se proprio non potete aspettare, non butterete certo via i soldi se acquisterete questo vecchio gioiellino della Konami! Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Rotazioni a gogo...

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + ben fatto... -... Talvolta rallenta	90
SONORO + la cosa migliore del gioco	95
GIOCABILITA' -schema di gioco banale - frustrante per la difficoltà	85
KONAMI	88

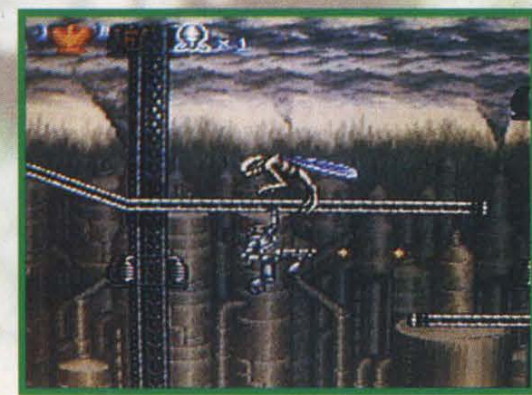
90

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Anvedi 'sti burloni della Konami? Me lo vanno a chiamare Probotector, ma è proprio lui, l'impareggiabile Super (AARRGHH!!) Contra; ora servitovi su un piatto d'argento per il vostro Super Nintendo nuovo fiammante!

Non si può definire un platform, ma ne ha tutti gli elementi. D'altronde non potrebbe dirsi neanche un beat'em up, ma l'ambientazione è quella tipica urbana, e lo spirito anche. Certamente non è neanche uno shoot'em up nel senso canonico del termine, ma tutto quello che dovrete fare sarà proprio sparare e tentare di riportare intatta la pellaccia a casa. In pratica è Probotector, un gioco a scrolling prevalentemente orizzontale, con alcuni stage a scorrimento verticale che fanno un uso mozzafiato del MODE 7 per le rotazioni. Vestirete i panni di un soldato futuristico che dovrà tentare di respingere un'invasione aliena. Ottima la possibilità di gioco in contemporanea a due. Circa inesistenti del tutto i rallentamenti. Notevole la grafica e il sonoro, purtroppo limitata la longevità, nel senso che non lo giocherete più dopo una settimana, e cioè dopo averlo finito tre o quattro volte. Peccato, è davvero un arcade perfetto sotto tutti gli aspetti. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Qui crescono veramente tanto i topi!

Meglio evitare di scendere... è una situazione scottante.

Ci deve essere un modo migliore per combattere le zanzare!

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + davvero notevole	95
SONORO + molto ben realizzato	90
GIOCABILITA' - poco duraturo	80
KONAMI	90

SUPER PROBOTECTOR

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N°50954
C.C.I.A.A. N°1407688 -MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL.039/6082088

SODDISFATTI O RIMBORSATI.

TUTTA LA MERCE E'GARANTITA,

OGNI SETTIMANA NOVITA' ASSOLUTE!

ECCEZIONALE,DOPO IL PRIMO ACQUISTOIL TUO NOME VERRA' MEMORIZZATO,COSI' POTRAI USUFRUIRE DI UNO SCONTO SU TUTTE LE PRENOTAZIONI SUCCESSIVE!!!!!!

RIVENDITORI,RICHIEDETECI I NOSTRI LISTINI,E RIMARRETE SORPRESI DAI NOSTRI PREZZI!

Articolo	Prezzo
MD CONSOLE + 2 JOYP.	214000.
E'S POWERSTICK	56000,
GAME ADAPTOR	18000.
ARCADE POWER STI.	69900.
JOY PAD PRO 2	21000.
MD CONSOLE+SONIC	234000,

Articolo	Prezzo
ACQUATIC GAMES N	72000,
ALIEN 3 N	83000,
ALIEN STORM	40000,
ALTERED BEAST	32000,
ARROW FLASH	31000,
ATOMIC ROBOKIDD	37000,
BAD O MAN	32000,
BARE KNUKLE	43800,
BATMAN	43500,
BATMAN RET N	83000,
BATTLE MANIA	32000,
BEAST WARRIORS	40000,
BONANZA BROS.	32000.
CADASH	54000,
CHELNOB N	79800,
CHICKI CHICKI BOY N	65800,
COMMANDO II	47000,
CRACK DOWN	24000,
CRUDE BUSTER	69000.
CRYING N	81800,
DAHANA	48500,
DARWIN 4081	23800,
DAVID ROBINSON B.	56500,
DONALD DUCK	39500,
DRAGON'S EYE III	35000,
ESWAT	36000,
EVIL GIRL	24000,
F1 CIRCUS	52000-
F1 HERO	65000,
FANTAM SOLDIER	39000,
FASTEST 1	45500,
FIRE MUSTANG	43000.
G - LOC N	79000,
GAIN GROUND	29000,
GALAXY FORCE 2	55000,
GAYARES *****	45000.
GHOST & GHOULS	55800,
GOLDEN AXE 2	43800,
GRANADA	29500,
GYNOUG	32000,
HELL FIRE	32000,
HOLYFIELD N	77000,
JEWEL MASTER	32000,
JOE MONTANA 2	56000.
JUJU DENSU TOKI	48000,
LEYNOS	23800,
MAGICAL HAT	29000.
MASTER LAIR	21500,
MASTER OF WEAPON	43000,
MEGATRAX	47800,
MICKEY AND DONALD N	72800,
MICKEY M.2 FAN.	43000,
MICKEY MOUSE	43000,
MIDNIGHT RES.	67000,
MONKEY ADV.	35000,
NINJA BURAI D.	21500,
OLYMPIC GOLD N	48000,
PAPER BOY	66000,
PHELIOS	32000,
POWER ATHLETE N	89000,
RASTA SAGA II	48800,
ROAD BLASTERS	32800,
ROAD BUSTER	33000,
RUNARK	39800,
S.MONACO GP 1	40000,
S.MONACO GP 2	65000,
S.REAL BASKETBALL	43800,
S.SHINOBY 2 N	83000,
SHADOW DANCER N	43000,
SONIC	39800,
SONIC 2 N	70400,
SPACE BATTLER G.	32000,
SPLATTER HOUSE 2 N	65000,
STEEL EMPIRE	40500,
STORMLOAD	32000,
SUPER FANTASY ZONE	73000,
SUPER HQ N	85000,
SUPER LEAGUE	48000,
SUPER SHINOBY	43500,
SWORD OF SODAN	31800,
TEAM USA BASEBALL	76000,
TOURNAMENT GOLF	65000,

Articolo	Prezzo
TASKFORE HARRIER	40800,
TAZMANIA N	62000,
THUNDER FORCE 4 PAL N	95000,
THUNDER FORCE 2	48500,
THUNDER PRO W.	40500,
TOE JAM&EARL	49000,
TURBO OUTRUN	40000,
UNDEDLINE	40000,
VAPOR TRAIL	59000,
VERYTEX	32000,
WADOUA FOREST	47800,
WANI WANI WORLD	39500,
WHIPRUSH	23000,
WONDER BOY 3	23800,
WORLD CUP SOC.	43000,
XENON 2 N	99000,

Articolo		Prezzo
BOXING	GENE	69000,
BUCK ROGER	GENE	64000,
CENTURION	GENE	64500,
DARK CASTLE	GENE	62000,
DESERT STRIKE	GENE	73000,
EA HOCKEY	GENE	55800,
CRUEBALL	GEN	73000,
FAERY TALE ADV.	GENE	49000,
MADDEN FOOT.93	GEN	95800,
IMMORTAL	GENE	65000,
JAMES POND 1	GENE	55000,
JAMES POND 2	GENE	68000,
JOHN MADDEN 2	GENE	54000,
JOHN MADDEN FOO.92	G	55000,
JORDER VS BIRD	GENE	54000,
KING'S BOUNTY	GENE	55000,
MIGHT AND MAGIC	GENE	67000,
PGA GOLF	GENE	73000,
RINGS OF POWER	GENE	59000,
ROAD RASH	GENE	61800,
ROBOCOD	GENE	55000,
STAR FLIGHT	GENE	55000,
WHERE IN TIME CARMAN		55000,

Articolo	Prezzo
S.NES CONSOLE PAL	259000
S.NES CONSOLE SCART	240000
S.FAM CONSOLE PAL	325000
NES CONVERTOR	23000
UNIVERSAL EURO ADAPTO	31500

Articolo	Prezzo
ALIEN VS PREDATOR N	116000,
AMAZING TENNIS N	106000,
AREA 88	65500,
BATTLE GRAN PRIX	65000,
CAMELTRY N	69000,
CASTLEVANIA	65800,
CHO MAKAIMURA	72000,
CONTRA SPIRIT	89000,
CYBER FORMULAR	102000,
DINA WARS	89500,
F1 GRAN PRIX	106000,
FINAL FIGHT	104000,
FIRE PRO-WRES.	87000,
GOLDEN FIGHTER	127000,
GUNDAM F91	81800,
HIPER ZONE	75000,
HOKUTO NO KEN N	114000,
HOOK	92500,
HUMAN GRAN PRIX N	106000,
KING OF MONSTER	102000,
LEGEND OF ZELDA	92000,
LEMINGS	69000,
MAGIC SWORD	73800,
METAL JACK	95500,
PARODIUS	98000,
PHALANX N	113000,
PILOT WINGS	94000,
PRO SOCCER	79000,
ROMANCING SAGA	97000,
RPM RACING	66000,
S.BASEBALL	81000,
S.BOWLING	81000,
S.CUP SOCCER	65000,
S.F1 CIRCUS	102000,
S.GHOULS&GHOST	81000,
S.MARIO WORLD	95000,
S.PRO BASEBAL	98000,
S.R-TYPE	73000,
S.VALIS	81000,
SONIC BLASTMEN N	105000,
TINT TOON N	102000,
WORLD CUP SOCCER	81000,

Articolo	Prezzo
AXELAY N	89500
PHALANKS N	113000
JOE & MAC 2 N	102000
MICKEY ADV N	114000
POWER ATHLETE N	98000
PRINCE OF PERSIA N	89000
PROFES.BASEBAL 2	105000
S,KICK OFF N	92000
S.MARIO KART N	107000
TOP RACER 2 N	120000

Articolo	Prezzo
S.R-TYPE	73000
S.TENNIS	98000
S.WRESLE MANIA	65000
SD NIGHT GAIDAM N	87000
SIM EARTH	62000
SMASH TV	82000
SOUL BLADER	88000
STG	73000
STREET FIGHTER 2	128000
SUPER EDF	79000
SUPER STAR WAR N	112000
T.M.N.T 2	95000
THUNDER SPIRIT	69000
TOP RACER	65800
TURTLES IN TIME	98000
ULTRA BASEBAL	120000
WORLD CHAMPION	65000
WWF WRESLEMANIA	65000
XARDION	52000

Articolo	Prezzo
G.BOY CONSOLE	130000
STEREO AMPLIFIER	26000
BATTERY PACK	49000
LIGHT BOY	35000

Articolo	Prezzo
ADAMS FAMILY	53800
BASE BALL	24000
BATMAN 2 RET	48000
BATMAN I	39800
BIONIC COMMANDO	48800
BOMBER BOY	39800
BOMBER KING	40000
BOXING	41800
BUBBLE BOBBLE	44000
BURGER TIME DX	47800
CASTLEVANIA 2	29800
CHASE HQ	33000
DR.MARIO	36800
DRAGON SLAYER	32000
GHOSTBUSTER	40000
GINGA	21000
GREMLINS II	38800
METAL JACK	34000
METROID 2	39000
MICKEY MOUSE 2	40000
NEMESIS 2	32000
PACMAN	48800
PARODIUS	38000
PIPE DREAM	23000
POPEYE 2	54000
PRINCE OF PERSHA	46800
QBERT	24800
ROBOCOP II	43000
S.MARIO LAND	41800
S.MARIO LAND II	56500
SPORT IN BARCELLONA	38000
TETRIS	[illegible]
TINY TOON	460[illegible]
TMNT 2	54000

Articolo	Prezzo
G.GEAR CONSOLE	210000
TV TUNER	183000
BATTERY PACK	65000
BIG WINDOW	35000
MASTER GEAR CONV.	24000

Articolo	Prezzo
AERIAL ASSAULT	32000
BASEBAL92	44000
BERLIN WALL	39000
BUSTER BALL	47000
CHASE HQ N	49000
COLUMN	39000
CHUK ROCK N	53000
DONALD DUCK	44000
DRAGO CRISTAL	40000
ETERNAL LEGEND	53000
G.LOC	47000
GALAGIA 91	43500

Articolo	Prezzo
GEA STUDIUM	38800
HEAD BUSTER	23000
HOUSE OF TARROT	23000
JOE MONTANA FOOT.	54500
MAPPY LAND	39000
MICKEY MOUSE	44000
MONSTER WORLD 2	44000
NINJA GAIDEN	39800
OLYMPIC GOLD N	40000
OUT RUN	39000
PARADIUS	28000
PENGO	39000
PHANTASY STAR	43000
PUT PUTTER	39500
S.MONACO GP	39000
S.MONACO GP 2 N	44000
SONIC	44800
SONIC II N	59000
SPACE HARRIER	37000
THE GG SHINOBY N	47000
WAKE OF VAMPIRE N	53000
WONDER BOY	37000
WOODY TOP	32000
SHINOBY 2 N	47000

Articolo	Prezzo
CONSOLE MEGA CD PAL	415000

Articolo	Prezzo
FINAL FIGHT N	98000
ALESTE	87000
FUNKY HORROR	39000
HEAVY NOVA	72000
PRINCE OF PERCHA	89000
RISE OF DRAGON	94000
TENKA FUBU	72000
EARNEST EVANS	94000
WONDER DOG	89000

SPEDIZIONI MEZZO POSTA , FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.
ALTRI TITOLI A RICHIESTA

PREZZI IVA 19% ESCLUSA!

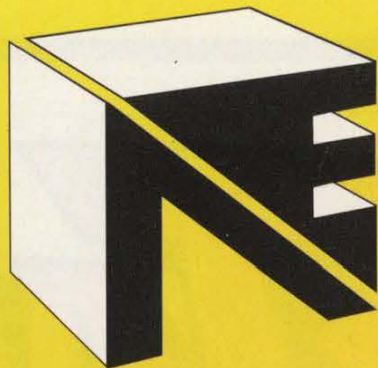
TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI,APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI!

TUTTA LA MERCE IN ELENCO E' ORIGINALE.

DIFFIDATE DALLE CONTRAFFAZIONI !!

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NUOVI PREZZI CONSOLE

SEGA MEGADRIVE SCART (con alimentatore)
L. 248.000

OFFERTA CON GIOCO SONIC O QUACKSHOT
L. 278.000

GAME GEAR
L. 238.000

GAME GEAR + GIOCO	L. 268.000
GAME GEAR + SONIC	L. 288.000

MASTER GEAR CONVERTER
L. 48.000
Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

GAME GEAR TUNER TV
L. 198.000

GAMEBOY (con Tetris, Interfaccia, Cuffie) **L. 158.000**
GAMEBOY CON 2 GIOCHI L. 178.000
GAMEBOY CON 4 GIOCHI L. 228.000

ACCESSORI GAME BOY

Articolo	Prezzo
Porta - Game Boy	L. 18.000
Action Replay (vite infinite ecc.)	L. 88.000
Alimentatore	
Adattatore 220 Volt	L. 18.000
Game Partner (amplif.+ caricabatt.)	L. 69.000
Gameboy Action Pack	
Batteria infinita	L. 65.000
Gameboy Bag (borsa)	L. 15.000
Handy Boy (amplific. stereo + lente + luce + joystick)	L. 99.000
Interfaccia per 4 Gameboy	L. 28.000
Lente	L. 18.000
Luce	L. 25.000
Lente + Luce	L. 38.000
Sound Booster	
Amplificat. Sonoro	L. 25.000
Valigetta porta GB	L. 28.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE

SEGA MEGA CD + GIOCO
L. 598.000

GIOCHI MEGA CD

Gioco	Prezzo
FUNKY HORROR BAND	L. 59.000
DENOTAR ORANGE	L. 79.000
EARNEST EVAN	L. 79.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
SOL FACE	L. 79.000
AFTERBURNER III	L. 119.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
BLACK HOLE	L. 119.000
DENIN ALESTE	L. 119.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 119.000
THUNDER FORCE PLUS	L. 119.000
WONDER DOG	L. 119.000

NEO GEO L. 588.000
COMPRESO CAVO SCART E ALIMENTATORE

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE... PASSA IN NEGOZIO!

NOVITA' GAMEGEAR

Gioco	Prezzo
ALIENS 3	L. 79.000
BATMAN RETURNS	L. 69.000
ROLANS CURSE II	L. 59.000
SPEEDBALL II	L. 59.000
GRAND PRIX RACE	L. 79.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 79.000
KLAX	L. 69.000
OUT RUN EUROPA	L. 68.000
PREDATOR 2	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 79.000
ROBIN HOOD	L. 78.000
SONIC 2	L. 79.000
SUPER MONACO GP 2	L. 68.000
THE SIMPSON	L. 79.000
WIMLEDON TENNIS	L. 79.000

OFFERTE DEL MESE

Gioco	Prezzo
AERIAL ASSAULT	L. 39.000
HEAD BUSTER	L. 29.000
HOUSE OF TAROT	L. 29.000
RYUK '92	L. 29.000
OLYMPIC GOLD	L. 49.000

ACCESSORI GAME GEAR

Articolo	Prezzo
GP Battery Pack	L. 78.000
Wide Master (Lente)	L. 28.000
Big Window (Super Lente)	L. 48.000

GIOCHI GAME GEAR

Gioco	Prezzo	Gioco	Prezzo
Ax Battler	L. 58.000	Mappy Land	L. 48.000
Baseball '92	L. 58.000	Marble Madness	L. 68.000
Buster Ball	L. 58.000	Mickey Mouse	L. 58.000
Chase Hq (auto)	L. 68.000	Ninja Gaiden	L. 48.000
Chessmaster	L. 68.000	Out Run	L. 48.000
Clutch Hitter	L. 48.000	Pac Man	L. 58.000
Cristal Warriors	L. 68.000	Paperboy	L. 68.000
Colums	L. 48.000	Pengo	L. 48.000
Devilish	L. 58.000	Psyco World	L. 58.000
Donald Duck	L. 58.000	Put & Putter (Golf)	L. 48.000
Dragon Crystal	L. 58.000	Shangay II	L. 68.000
Eternal Legend	L. 68.000	Shinobi	L. 58.000
Fantasy Zone	L. 58.000	Sonic	L. 58.000
G. Forman Boxing	L. 68.000	Space Harrier	L. 48.000
G-Lock	L. 58.000	Super Kick Off	L. 78.000
Galaga 91	L. 58.000	Super Monaco GP	L. 48.000
Gear Stadium	L. 48.000	Spiderman	L. 68.000
Hally Wars	L. 58.000	Wall of Berlin	L. 48.000
J.Montana Football	L. 68.000	Woddy Pop	L. 48.000
Kinetic Connection	L. 38.000	Wonderboy	L. 68.000

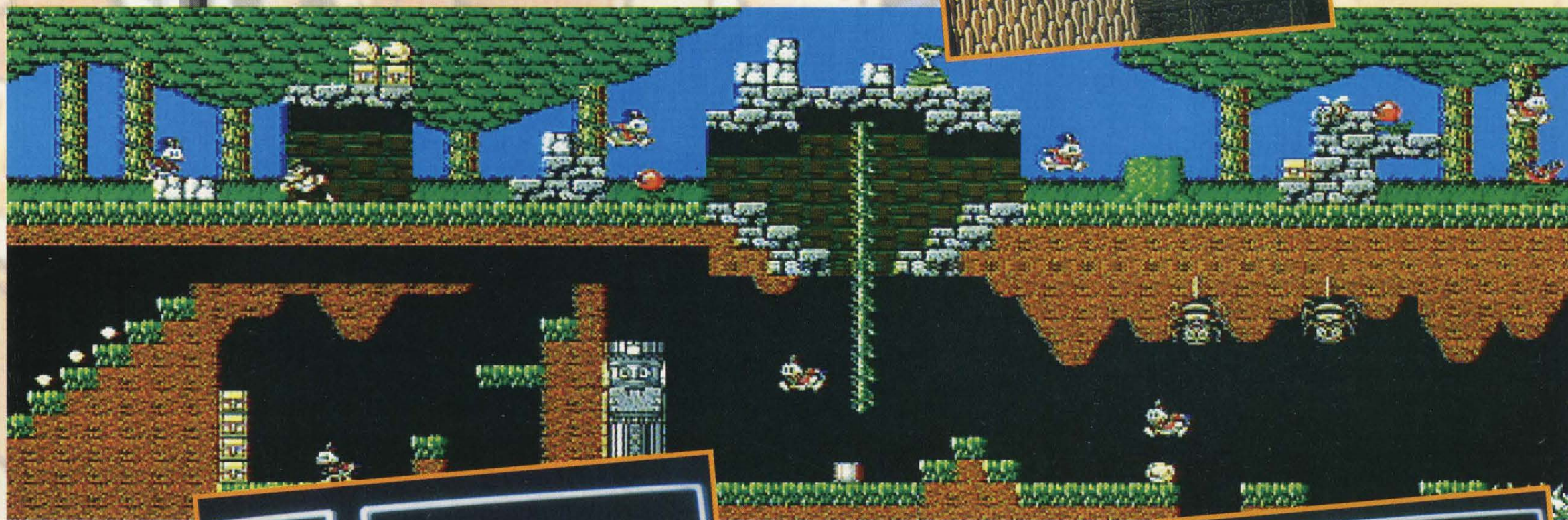
Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

86

DUCK TALES

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Iniziamo con una domanda semplice semplice. Qual'è il passatempo preferito di Zio Paperone, l'avaro, taccagno, egocentrico e arrogante multimegaiperextramiliardario di casa Disney? Esatto, proprio accumulare soldi. Ma visto che ormai ha già fatto tutti gli investimenti possibili e anche qualcuno di più (grazie soprattutto all'aiuto del geniale Archimede), e ha scoperto praticamente tutte le miniere di questo mondo, non gli resta che andare a caccia di tesori.
Per questo motivo trascorre intere giornate a leggere romanzi e vecchi libri di qualsiasi genere ed epoca pur di trovare qualche indizio che lo possa condurre alla ricerca di gemme, oro, monete, diamanti e qualsiasi altra forma di ricchezza esistente nella galassia.
Ora finalmente, dopo quasi un mese di letture e ricerche, Zio Paperone ha trovato le informazioni che gli occorrono, ed è pronto per tuffarsi anima e corpo in una mega impresa: il recupero di ben cinque immensi tesori, custoditi nelle regioni più pericolose del pianeta!
Preparate armi e bagagli, radunato tutto il parentado e gli amici, Zio Paperone si lancia così in quello che è da sempre il suo passatempo preferito. Purtroppo, il suo deposito brulica costantemente di microfoni e mini-telecamere, piazzate con le scuse più infide da tutti i delinquenti del globo. In particolare, la notizia della sua partenza è stata captata dal mega Boss dei Boss criminali, che non ha certo perso tempo a organizzarsi per seguire il multi miliardario.
La prima tappa prevista è la giungla amazzonica; sembra infatti che da qualche parte, nascosto dalla rigogliosissima vegetazione, sia ancora intatto (o quasi) un antico tempio Inca, in cui è custodito niente meno che il tesoro di uno dei

Sempre arzillo, il caro vecchietto!

Attento al ragno delle nevi, Zione!

Ah, questi giovani: in giro da soli e poi si perdono nelle miniere!

Lo Zione operativo senza tuta anche sulla Luna!

"Un centesimo risparmiato è un centesimo guadagnato"... ma per Duck Tales forse vale la pena di fare una piccola eccezione!

Un bel voletto è il miglior metodo per spostarsi da una parte all'altra del mondo.

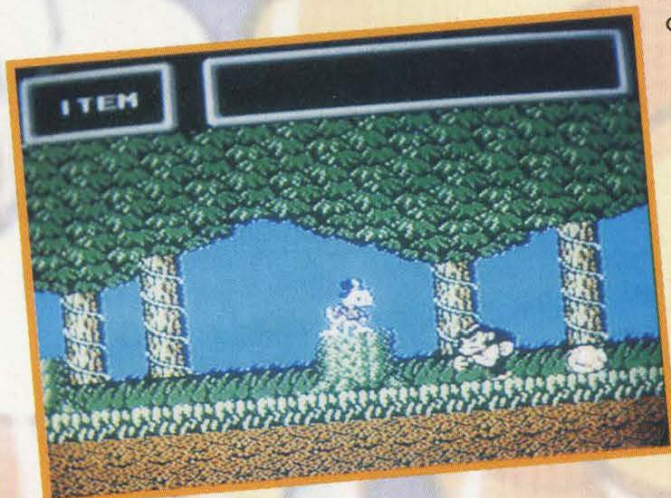
più grandi re di tutti i tempi, di cui fa parte anche uno scettro dall'inestimabile valore. Una volta recuperato il prezioso simbolo del potere, l'insaziabile papero è già pronto per tuffarsi in una nuova impresa, questa volta in Transilvania. Qui si trova la Moneta del Regno Perduto, custodita in una lugubre e macabra casa abbandonata... ma non c'è bisogno che vi ricordi cosa si trova in Transilvania, vero?
Le ricerche continuano poi nelle miniere africane, dove è conservato un diamante di proporzioni incredibili. Peccato che si trovi in fondo a una serie di interminabili gallerie che vi porteranno nelle profondità della terra. Quindi, per riprendersi un po' dalle claustrofobiche grotte, si passa per direttissima alle vette innevate dell' Himalaya, dove si trova niente meno che la Corona di Gengis Khan, stretta in una morsa di gelo che farebbe paura anche al più peloso degli orsi polari (Alex?).
Dove può trovarsi quindi l'ultimo tesoro se non tra i crateri della Luna? Ma per riuscire a recuperare gli Scacchi Verdi dell'Immortalità (?), è prima necessario trovare il telecomando per guidare Gizmo-Duck, l'indistruttibile e inossidabile robot spaziale, indispensabile per completare l'impresa. Una volta preso l'ultimo tesoro, arriverà però puntualissimo anche il mega Boss, desideroso di aiutarvi a portare tutto il peso che avete addosso (ma che pensiero gentile...).
La realizzazione grafica è abbastanza buona e curata, anche se dimostra pienamente la propria "venerabile" età. Paperone assomiglia molto all'originale, anche se non è eccezionale nei movimenti, e lo stesso vale anche per gli altri personaggi.
Molto buona anche la giocabilità, che richiede però un minimo di allenamento per portare a una padronanza perfetta dei comandi. Le cinque avventure sono sufficientemente varie e semplici, forse anche troppo per dei giocatori esperti, ma la mancanza di un'opzione di Continue rende decisamente più avvincente la sfida.
Sicuramente perfetto per i piccoli, può avere un discreto fascino anche sugli adulti più nostalgici!

Andrea Fattori

Il tipino nerboruto non sembra troppo amichevole...

Balzellon balzelloni oltre i baratri nel castello

La nipotina osserva con orgoglio lo zio che sta per affrontare un robottone...

Nel bosco fate attenzione agli Alex... Pardon, agli scimmioni!

NES	
GRAFICA + un po' datata ma validissima + sprite somiglianti	90
SONORO + sufficientemente vario	87
GIOCABILITA' + facile da utilizzare - semplice per i più esperti	85
CAPCOM/DISNEY	86

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

SUPERNES SUPERNINTENDO
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART
L. 288.000

OFFERTA SUPERNES COMPLETO + STREETFIGHTER II
L. 428.000

SUPERNES BAZOOKA

CON 6 GIOCHI
L. 138.000

GIOCHI SUPERFAMICOM

3DGolf Simulation	L.	98.000
Acrobatic Mission	L.	128.000
Adventure Island	L.	98.000
Aliens Vs Predator	L.	158.000
Amazing Tennis	L.	148.000
Arcataiser	L.	68.000
Big Run	L.	88.000
Cacoma Knight	L.	98.000
Combat Libes	L.	138.000
Cosmo Game	L.	128.000
Darius III	L.	88.000
Darius Twin	L.	78.000
Devil Boy (Novità)	L.	168.000
Dimension Force	L.	98.000
F- Zero	L.	118.000
F1Super Circus Limited	L.	138.000
Fatal Fury	L.	158.000
Final Fight	L.	138.000
First North Star Ken 6	L.	158.000
Flying Hero	L.	138.000
Goemon	L.	138.000
Golden Fighter Coin- Up	L.	158.000
Gradius 3	L.	98.000
Gun Force	L.	118.000
Gundam 91	L.	88.000
Hole In One	L.	98.000
Humana Grand Prix	L.	138.000
Hyper Zone	L.	118.000
Jerry Boy	L.	118.000
Joe & Mac 2	L.	138.000
Joe & Mac Adventure	L.	138.000
Joe Boxing	L.	128.000
Lemmings	L.	78.000
Metal Jack	L.	148.000
Mickey Magic Adventure	L.	148.000
Mystery Circle	L.	118.000
Othello World	L.	118.000
Pebble Deach Golf	L.	148.000
Power Althlete	L.	128.000
(Tipo Street Fighter II !)		
Prince of Percia	L.	128.000
Pro-Football	L.	98.000
Pro-Soccer	L.	98.000
Professional Baseball	L.	98.000
Psyco Dream	L.	88.000
R-Type	L.	78.000
Ranma 1/2	L.	148.000
Rocketeer	L.	58.000
Rockyjoe Box	L.	128.000
RPM Rancing	L.	98.000
Rushing Beat II	L.	158.000
(Il nuovo Street Fighter II !)		
Serpaint Trio	L.	138.000
Sim Earth	L.	98.000
Song Master	L.	98.000
Soul Blazer	L.	68.000
Star Wars	L.	158.000
Street Fighter II	L.	188.000
Strikegunner	L.	88.000
Super Birdie Rush	L.	148.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Chinese World	L.	108.000
Super Dimension Force	L.	98.000
Super F1 Circus	L.	138.000
Super F1 Hero	L.	148.000
Super Fire Pro Wrestling	L.	98.000
Super Ghouls & Ghost	L.	108.000
Super Kick Off	L.	128.000
Super Mario Kart	L.	138.000
Super Pang	L.	118.000
Super S.W.I.V. (Novità)	L.	128.000
Super Smash TV	L.	88.000
Super Stadium	L.	78.000
Super Valis	L.	88.000
Super Volley II	L.	148.000
The King Rally 93	L.	138.000
Thunderspirit	L.	98.000
Tiny Toons (Cartoon)	L.	148.000
Top Racer II	L.	128.000
Turtles Ninja Tmnt4	L.	128.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	108.000
WWF Wrestling Mania	L.	128.000

GIOCHI SUPERNES

Amazing Tennis	L.	128.000
Bart's Nightmare	L.	138.000
Blazeon	L.	128.000
Chessmaster	L.	118.000
Chuck Rock	L.	128.000
Desert Strike	L.	128.000
Drakken	L.	118.000
F-Zero	L.	118.000
Harley Harmengeous Adventure '93 (Novità)	L.	148.000
Home Alone 2	L.	128.000
Hook	L.	128.000
Legend of Mistical Ninja	L.	138.000
Madden Football '93	L.	138.000
Mickey's Magic Quest	L.	138.000
NCAA Basketball	L.	118.000
NHL Hockey '93	L.	138.000
On the Ball	L.	138.000
Paper Boy 2	L.	98.000
Pilot Wings	L.	98.000
Prince of Percia	L.	138.000
Push Over	L.	128.000
Q* Bert	L.	138.000
Rampart	L.	138.000
Road Riot	L.	138.000
Robocop 3	L.	118.000
Rocketeer	L.	68.000
Romance 3 Kingdom 2	L.	139.000
RPM Racing	L.	108.000
Smartball	L.	128.000
Soul Blazer	L.	118.000
Street Fighter II	L.	158.000
Super Battle Tank	L.	138.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Double Dragon	L.	118.000
Super Mario Kart	L.	118.000
Super Mario World	L.	118.000
Super Play Off Football	L.	118.000
Super Scope Bazooka	L.	138.000
Super Soccer	L.	118.000
Super Tennis	L.	118.000
Thunderspirits	L.	118.000
TKO Boxing	L.	118.000
TMNT4 Turtles	L.	118.000
Top Gear	L.	118.000
Ultraman	L.	118.000
Un Squadron	L.	118.000
Wheel of Fortune	L.	128.000
Word League Soccer	L.	128.000
WWF Wrestlingmania	L.	138.000
X-Man Spiderman	L.	128.000
Xardion	L.	138.000
Y's 3	L.	128.000
Zelda 3	L.	128.000

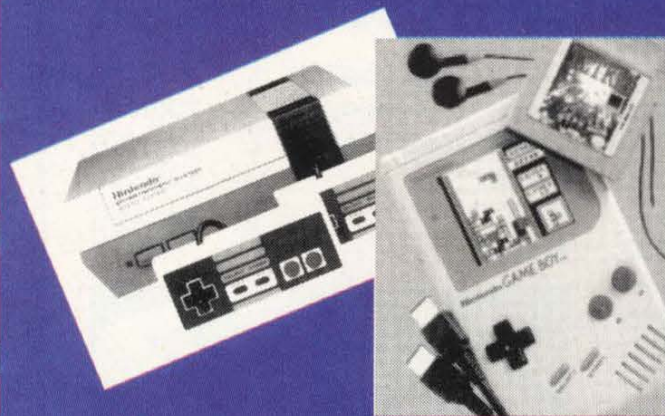
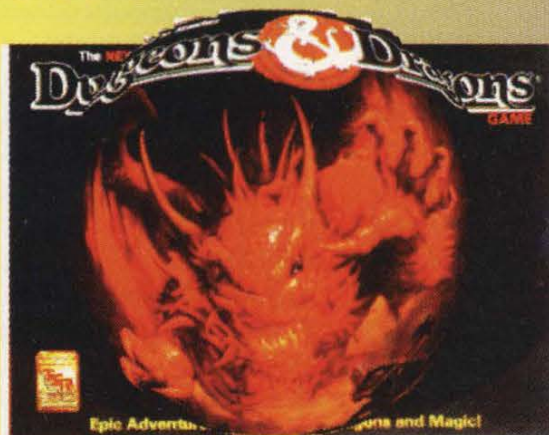
PRO-S ARCADE
JOYSTICK PER MEGADRIVE E SUPERNES
L.68.000

NOVITÀ !
JOYPAD L. 38.000

MILANO, il negozio è in via San Prospero 1, Cordusio.

ROMA, il negozio è in via Degli Scipioni 109, Metro Ottaviano.

Vendita telefonica
consegne in tutta Italia
tel. 02 / 874580 - 874593.

super
nes - nintendo
gameboy
sega mega drive
gamegear
atari lynx
neogeo

BATTLETECH
49900
D&D BASE 2nd ed.
33900

GURPS ITALIANO 44000
BREA E I TUMULILANDE 23000
ATL4 IL REGNO DI IERENDI 21900

RPG e BOARDGAMES
da **PERGIOCO** TROVI SEMPRE TUTTO
e in più
CATALOGO COMPLETO GRATUITO

console e consolegames:
bollettini settimanali di informazione.

Game Art

MEGA lo MANIA

94

GIOCATORI	1
LIVELLI	10 EPOCHE
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Chi non ha mai sognato di poter governare un intero mondo, guidandone l'evoluzione passo per passo? Come dite, tutti quelli che non soffrono di manie megalomani? Beh, non avete letto il titolo di questo gioco?

Lo so, lo so, ne abbiamo già parlato a dicembre, ma visto che si tratta di un titolo imperdibile e che la sua uscita è stata posticipata a marzo, abbiamo deciso di fare un piccolo riassunto per i più distratti (ringraziate!).
Lo scopo di Mega lo Mania è appunto quello di condurre un

Ma che bella festa!

intero popolo dagli stadi più primitivi della vita fino alle più alte conoscenze tecnologiche. Purtroppo non siete gli unici esseri dotati di simili velleità all'interno di questo mondo, e i vostri protetti se la dovranno vedere con le sempre più pressanti forze nemiche prima di poter conquistare la supremazia assoluta.
All'inizio del gioco è necessario scegliere il personaggio (o meglio, la divinità) che si vuole utilizzare. Ognuno di questi possiede caratteristiche proprie, da cui derivano inevitabili vantaggi e svantaggi. Una volta effettuata questa prima scelta, la partita vera e propria può avere inizio. Il gioco si sviluppa su isole via via più grandi, divise in un diverso numero di aree edificabili. Inizialmente disponete solo di un centinaio di uomini che dovrete disporre su una di queste aree, destinandoli alle diverse attività necessarie per poter raggiungere un grado di sviluppo superiore a quello degli avversari. Tra i vari compiti troviamo la costituzione di un esercito, capace di conquistare nuove terra e resistere agli immancabili attacchi nemici, l'edificazione di strutture più o meno fortificate, con la

Questo è il nostro prossimo obiettivo...

duplice funzione di ospitare il vostro popolo e difenderlo, lo sfruttamento delle risorse territoriali, lo sviluppo di nuove invenzioni e la procreazione. Tutte queste diverse fasi sono essenziali per la vittoria e, soprattutto, complementari tra di loro: non potete infatti avere un esercito potente se prima non date alla luce sufficienti uomini, ma d'altro canto se passate il tempo a procreare vi ritroverete con un popolo felice ma scarsamente sviluppato...
Tutte le diverse funzioni di gioco vengono controllate tramite il Joy-pad (anche perché il Mega Drive non offre molti altri strumenti), e malgrado l'apparente difficoltà concettuale, Mega lo Mania si rivela in realtà estremamente semplice da capire, anche se riuscire a vincere una partita è tutt'altro che facile. Solo attraverso diverse ore di gioco sarà infatti possibile acquisire l'esperienza necessaria per distribuire al meglio le proprie forze e comprendere quando vale la pena di insistere nella difesa di un territorio e quando invece è meglio abbandonare tutto e mettere in salvo più gente possibile.
Grafica e sonoro sono entrambi impeccabili, con ottimi giochi di luce e voci campionate, mentre le diverse opzioni di aiuto, tra cui l'immancabile password (che imparerete ad amare come non avete mai fatto prima), rendono le partite più rapide e divertenti.
Un gioco da non perdere, che vi prenderà fin dal primo istante!

Andrea Fattori

Arabi e templi greci? Mah...

Bello il mio tempietto, no?

MEGA DRIVE	
GRAFICA + piccola ma definita + chiara e divertente	89
SONORO + voci ed effetti digitalizzati + musiche d'effetto	0-
GIOCABILITÀ + entusiasmante, additivo + una sfida continua	97
VIRGIN SENSIBLE SOFT.	94

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
(3 linee ricerca automatica)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA DI CONSOLES E GAMES NAZIONALI ED ESTERI

Titolo	Prezzo
Megadrive Scart	**L. 249.000**
Megadrive Scart + Sonic	**L. 259.000**
Megadrive Pal	**L. 269.000**
Megadrive Pal + Sonic	**L. 279.000**
Acquatic Games	L. 89.000
Ambition of Caesar	L. 109.000
Alisia Dragon	L. 89.000
Arrow Flash	L. 49.000
Alien Storm	L. 69.000
After Burner III	**Tel**
Alien III	L. 99.000
Atomic Robokid	L. 49.000
Batman Return	L. 99.000
Batman	L. 89.000
Bare Knukle	L. 59.000
Beast Warrior	L. 59.000
Cadasch	L. 66.000
Centurion	L. 89.000
Chiki Chiki Boy	L. 79.000
Columns	L. 42.000
Crue Ball	L. 99.000
Crying	L. 99.000
Dodge Ball Club	L. 99.000
Dranon Fury (NTSC)	L. 109.000
Dream Team USA	**L. 119.000**
D. Robinson Basketball	L. 69.000
Dahna	L. 59.000
Desert Strike	L. 99.000
Dark Castle	L. 89.000
Donal Duck	L. 56.000
Eguzaru	L. 89.000
Europe Battle Force	**L. 179.000**
Farey tale adventure	L. 69.000
Fantasy Joldier	L. 59.000
Fatal Rewind	L. 79.000
Fastest 1	L. 59.000
F22 Interceptor	L. 99.000
F1 Super License	**L. 119.000**
G. Loc	**L. 95.000**
Gods	**L. 129.000**
Gynoug	L. 39.000
Ghost'n Ghouls	L. 69.000
Golden Axe II	L. 79.000
Green Dog	L. 89.000
Hell Fire	L. 89.000
Holyfield Boxe	L. 99.000
Ice Hockey	L. 89.000
Jewel Master	L. 59.000
Kick Boxing	**L. 129.000**
Kid Chamaleon	L. 99.000
Lotus Turbo Challenge	**L. 99.000**
Masterof Moster	L. 69.000
Metal Fangs	**L. 119.000**
Mickey Mouse I	L. 55.000
Mickey Mouse II	L. 55.000
Monster Yoko	L. 69.000
Ninja Gaiden	**L. 119.000**
Olimpic Gold	L. 79.000
Pro Hockey	**L. 79.000**
Power Athlete	**L. 129.000**
Puyo Puyo	L. 79.000
Power Monger	**L. 109.000**
Rent a Hero	L. 59.000
Road Blasters	L. 59.000
Rolo Tothe Rescue	L. 89.000
Risky Woods	L. 105.000
Road Rusch	L. 89.000
Road Rusch II	**L. 99.000**
Robo Cod	L. 89.000
Run Part	L. 99.000
Rings of Power	L. 89.000
Side Pocket	**L. 99.000**
Slime World	L. 89.000
Sonic the Hedgehog	L. 59.000
Sonic II	L. 85.000
Strider II	**Tel**

Titolo	Prezzo
Space Battler Gomola	L. 59.000
Splatter Hause II	L. 79.000
Steel Empire	L. 79.000
Street Fighter II	**Tel**
Street of Rage II	**L. 115.000**
Super Fantasy Zone	L. 89.000
Super League	L. 69.000
Super Monaco GP	L. 59.000
Super Monaco GP II	L. 89.000
Super Shinobi	L. 59.000
Super Shinobi II	**Tel**
Super Real Basketball	L. 59.000
Sword of Sodan	L. 38.000
Task Force Harrier	L. 49.000
Toe Jam & Earl	L. 79.000
Tazmania	L. 99.000
Thunder Force II	L. 59.000
Thunder Foce IV	L. 99.000
Thunder Fox	L. 49.000
Thunder Pro Wrestling	L. 69.000
Turbo out Run	L. 59.000
Turtles in Time	**Tel**
Twinkle Tal	L. 99.000
Twisted Flipper	L. 89.000
Toki	L. 69.000
Wadoua Forest	L. 59.000
Wani Wani World	L. 49.000
Wonder Boy III	L. 42.000
Wonder Boy IV (NTSC)	L. 59.000
World Cup Soccer	L. 59.000
World of Illusion (I love Mic. e Don.)	**L. 99.000**
Xenon II (NTSC)	L. 119.000
Mega CD Rom	**L. 530.000**
After Burner III	L. 129.000
Annette Again	**L. 125.000**
Alesta	**L. 110.000**
Black Hole Assault	L. 99.000
Dark Wizzard	**L. 119.000**
Death Bringer	L. 99.000
Detonator Organ	L. 99.000
Electric Ninja Aleste	**L. 110.000**
Earnest Evans	L. 69.000
Final Fight	**Tel**
Heavy Nova	L. 79.000
Prince of Persia	L. 110.000
Sol Feace	L. 110.000
Road Blaster FX	**L. 119.000**
Tenka Fubu	L. 69.000
Thunder Storm	L. 120.000
Thunder Foce IV	**Tel**
Wonder Dog	L. 120.000
Super Famicom Scart	**L. 360.000**
Super Famicom Pal	**L. 390.000**
Super Nes Scart	**L. 298.000**
Super Nes Pal	**L. 339.000**
Super Nintendo Italy S.M.W.	**L. 379.000**
Super Fam/Nes + Gioco	**Tel**
Super Scope VI	**L. 139.000**
Adventure of Sandiel	L. 89.000
Alien VS Predator	**L. 149.000**
Arcana	L. 119.000
Area 88	L. 79.000
Ashita No Joe/The Boxer	L. 119.000

Titolo	Prezzo
Axelay	L. 119.000
B. Lamibeer Basketball	L. 99.000
Barbarossa	**L. 139.000**
Battle Grand Prix	L. 79.000
Brass Numbers/Boss	L. 119.000
Blazeon	L. 119.000
Cacoma Knight	L. 109.000
Castelvania	L. 79.000
Cristie World	**L. 129.000**
Contra Spirit	L. 109.000
Cosmo Game the Video	L. 109.000
Chessmaster	L. 129.000
Desert Strike	L. 139.000
Dragons Earth	**L. 139.000**
Fatal Fury	**L. 139.000**
F1 Grand Prix	L. 129.000
Flying Warriors S. Upgrade	**Tel**
Final Fight	L. 129.000
First of North Star VI	L. 124.000
Fire Prowres II	**L. 139.000**
Gundam SD V	L. 129.000
Gun Force	**L. 114.000**
Gundam X	L. 129.000
Hokuto No Ken V	L. 139.000
Home Alone	L. 129.000
Human Grand Prix	**L. 129.000**
Hook	L. 129.000
Joe e Mac II	**L. 124.000**
King of Monsters	L. 124.000
Koehon Gaiden	L. 119.000
Lemmings	L. 85.000
Magical Guy	L. 89.000
Magic Sword	L. 89.000
Mario Paint	L. 109.000
Metal Jack	L. 119.000
Mistical Quest (Mickey Mouse)	L. 119.000
Might e Magic	**L. 139.000**
NCAA Basketball	**L. 129.000**
Naxat Pinball	**L. 129.000**
Out of this World	**L. 119.000**
Parodius	L. 119.000
Paperboy II	L. 129.000
Populous II	**L. 149.000**
Pilot Wings	L. 115.000
Power Athlete	**L. 119.000**
Prince of Persia	L. 109.000
Pit Fighter	L. 119.000
Race Drivin	L. 119.000
Rushing Beat	L. 99.000
Rushing Beat II	**L. 135.000**
Road Runner	**L. 129.000**
Robocop III	L. 129.000
Royal Conquest	L. 119.000
Sky Mission	L. 99.000
Sonic Blastman	L. 114.000
Spnaky's Quest	L. 119.000
STG	L. 89.000
Song Master	L. 119.000
Street Fighter II	L. 149.000
Strike Gunner	L. 119.000
Super Pro Baseball	L. 99.000
Super Battle Tank	L. 119.000
Super Bowling	L. 99.000
Super Contra III	L. 119.000
Super Dunk Shot	**L. 135.000**

Titolo	Prezzo
Super F1 Hero	**L. 129.000**
Super Tetris II	**L. 129.000**
Super Volley Ball	**L. 129.000**
Super Ghonls'n Ghosts	L. 99.000
Super Full Metal	**L. 129.000**
Supar Mario Kart	L. 119.000
Super Mario World	L. 109.000
Super off Road	L. 99.000
Super Pang	L. 99.000
Super Kick Off	**L. 119.000**
Super Valis	L. 99.000
Sokoban	**L. 129.000**
Superstar Wars	**L. 129.000**
Swin	**L. 129.000**
Top Racer	L. 79.000
Turtles in Time IB	L. 109.000
Tiny Toons Adv.	**L. 119.000**
Waialae Club	L. 139.000
World Champion	L. 79.000
WWF Wrestlemania	L. 79.000
Zelda III	L. 129.000
Neo Geo + Game	**L. 598.000**
Nam	L. 92.000
Magician Lord	L. 170.000
Riding Hero	L. 170.000
Ninja Combat	L. 170.000
Super Spy	L. 170.000
Cyber Lip	L. 92.000
Puzzled	L. 92.000
League Bowling	L. 92.000
Golf Ton Player	L. 170.000
Sengoku	L. 199.000
Ghosts Pilot	L. 199.000
King of the Monsters	L. 199.000
Blue's Journey	L. 170.000
Ipha Mission II	L. 199.000
Burning Fight	L. 199.000
Legend of Succes of Joe	Tel
Crossed Sword	L. 240.000
Super Baseball in the Year 2020	Tel
Art of Fighting	L. 430.000
Wordl Heroes	L. 370.000
Eight Man	L. 240.000
Robo Amy	L. 199.000
Thrash Rally	L. 240.000
Fatal Fury	L. 240.000
Soccer Brawl	L. 240.000
Football Frenzy	L. 240.000
Mutation Nation	L. 240.000
Last Besort	L. 240.000
Andro Dunos	L. 240.000
King of the Monster II	L. 310.000
Sengoku II	Tel
Baseball Prof. II	L. 240.000
Ninja Commando	L. 240.000
Nintendo	**Tel**
Battletoads	Tel
La Sirenetta	Tel
Turtle III	Tel
Hoo K	Tel
Street Fighter 2010	Tel
Megaman 3	Tel
Megaman 4	Tel
e tanti altri	

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI

ATTENZIONE: *È disponibile la* **"MORGANA CARD"** *che ti darà la possibilità di acquistare a prezzi eccezionali. Telefona per saperne di più*

Vasto assortimento GAME per GAME BOY LINX GAME GEAR e MASTER SYSTEM

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

?

86

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

L'odiato omuncolo dalla pelle gialla (Bart Simpson) ritorna ad assillare i nostri incubi (diciamo più i miei, visto che non l'ho mai sopportato) con una nuova esilarante avventura! Giubilo!

In effetti non sono mai riuscito a comprendere da dove provenga tutto il successo del famoso cartone animato, il personaggio principale è, almeno a mio avviso, odioso, le storie sono di una scontatezza inaudita e i disegni, messi a confronto con qualsiasi produzione giapponese, pietosi. Beh, fatto sta che Bart e diventato, già da qualche anno, un vero personaggio dello spettacolo,

Notate il manifesto della ditta disinfestatrice di ratti...

con gadget di ogni genere (persino le pantofole!), figurine, magliette e scemate varie. Il passo per arrivare a renderlo un'eroe nel mondo dei videogiochi, come molti sanno, è breve, e il materiale informatico su Bart è sempre in aumento. Purtroppo, non tutti i titoli finora prodotti sono alla stessa altezza.

Questa volta il protagonista non sarà però Bart, ma un certo Krusty (e da qui il titolo del gioco), eroe del sopracitato e pagliaccio di professione. Come un pagliaccio possa diventare l'eroe di un moccioso proprio non me lo so spiegare, sappiate comunque che le cose stanno così (eppure un sacco di lettori ti ammira, Dave. NdAlex).

Questo clown possedeva una casa dei divertimenti, meta degli innumerevoli pellegrinaggi di tanti bambinetti cicciottelli e lentigginosi; questo almeno fino a che non comparvero dei fetentissimi roditori! Ebbene sì, la casa dei divertimenti è attualmente invasa da un sacco di viscidi topastri! Fosse per me le cose resterebbero così, ma Bart non potrebbe più vivere se il suo idolo tramontasse e perciò, come gesto d'estremo aiuto, gli ha fornito un innumerevole numero di trappole, dislocandole per tutta la casa dei divertimenti. Purtroppo però i topi non sono scemi e occorreranno tattiche particolari per convogliarli dove serve (nelle trappole appunto...).

Qui inizierà il vostro compito, nelle vesti dello stesso Krusty. La casa è divisa in un innumerevole numero di stanze, in ciascuna delle quali troverete sia i topi che le trappole e in più, se sarete molto fortunati, anche dei bonus.

Va bene i topi, ma anche i serpenti...

Definirei KSFH come una specie di Lemmings giocato alla rovescia e visto in chiave demenziale (tutti sanno che in Lemmings dovete salvare dei graziosi animaletti da morte certa, mentre qui dovete fare proprio il contrario), in cui dovrete utilizzare la vostra cervice e scervellarvi a più non posso per completare tutte le stanze. Infatti, mentre le prime sono di una facilità estrema, per le ultime ce ne vuole...

Ovviamente, come era ovvio aspettarsi, un comodo sistema di password vi permetterà di continuare la vostra partita a più riprese, senza mai ricominciare da capo.

Devo ammettere di essere parti-

Una delle graziose macchine con cui il caro Bart elimina i topini...

Enorme, questa casa di Krusty, e soprattutto molto differente nelle sue varie parti.

Altra scena di eliminazione definitiva...

to con dei pregiudizi nel giudicare KSFH, vuoi perché detesto Bart in ogni sua forma e aspetto, vuoi perché quasi tutta la produzione precedente (fatta esclusione per BN come ho già detto) era di bassa qualità. Ovviamente un redattore che si rispetti non può basarsi sulle simpatie personali per giudicare un gioco, e così ho fatto finta di non avere mai visto i Simpson e mi sono messo a giocare. Devo dire che sono rimasto abbastanza soddisfatto di ciò che è venuto fuori...

Per quanto riguarda la grafica non ho nulla da dire: il tutto rispecchia lo stile cartonistico dei Simpson, lo sprite è carino e ben definito, si muove in modo abbastanza fluido e i nemici sono divertenti da osservare e da eliminare.

Il sonoro, altamente demenziale, si adatta perfettamente all'azione del gioco.

La tecnica per giocare si acquisisce in poche partite e ciò non può che influenzare positivamente la giocabilità, che di per sé è già alta.

Direi che se amate i giochi rompicapo questo titolo fa proprio al caso vostro; vi consiglio comunque di dare un'occhiata anche a Lemmings (in uscita il mese prossimo, NdAlex) prima di acquistarlo.

Dave

Dai manifesti si può notare quanto Krusty sia effettivamente un personaggio famoso

Nei livelli potrete trovare anche delle ali nascoste della casa...

Andiamo a salutare quel caro ammiratore, quel Simpson...

SUPER NINTENDO

GRAFICA - Non stupefacente. + Però in stile cartoon.	**80**
SONORO + Demenziale. + Ben realizzata ma ripetitiva.	**87**
GIOCABILITA' + I rompicapo hanno un fascino nascosto. + Molto giocabile.	**90**
ACCLAIM	**86**

ATTENZIONE AI FALSI

Nintendo®

Contraffazione di Videogames Nintendo

LINEA GIG S.p.A., con sede in Osmannoro, Sesto Fiorentino (Firenze), Via Volturno 3/12, è distributrice esclusiva dei prodotti della **NINTENDO** Co. Ltd. fra cui consolle portatili e relative cassette.

NINTENDO è titolare dei diritti di esclusiva relativi alle invenzioni e alle opere dell'ingegno, sulle quali si basano i suoi prodotti e tramite le quali si realizzano i videogames. I diritti di esclusiva relativi alle invenzioni sono assicurati da numerosi brevetti già concessi e da numerose domande di brevetto già presentate.

I prodotti della **NINTENDO** sono contrassegnati da marchi tutelati anche da numerosi brevetti già concessi o da numerose domande di brevetto già presentate.

Al fine di proteggere i diritti d'autore, di invenzione e di marchio, relativi ai prodotti di cui è distributrice, **LINEA GIG** ha intrapreso una campagna contro le contraffazioni, anche al fine di tutelare i diritti e gli interessi dei consumatori.

CONSEGUENTEMENTE LINEA GIG

DIFFIDA

gli importatori, i distributori e i dettaglianti dall'immettere sul mercato prodotti di hardware e software costituenti contraffazione di quelli della **NINTENDO** e/o contrassegnati con marchi contraffatti.

Qualsiasi contraffazione costringerà **LINEA GIG** ad adire i Giudici per ottenere provvedimenti cautelari urgenti, per far accertare gli illeciti, per farli cessare e per ottenere il risarcimento dei danni subiti.

Inoltre **LINEA GIG** non esiterà, ricorrendone gli estremi, a denunciare o querelare in sede penale i soggetti che si rendessero responsabili dei reati previsti e puniti dagli artt. 473 (contraffazione, alterazione o uso di segni distintivi di opere dell'ingegno o di prodotti industriali), 474 (introduzione nello Stato e commercio di prodotti con segni falsi), 517 (vendita di prodotti industriali con segni mendaci) del codice penale, dagli artt. 171 e 171 bis (introdotto con l'art. 10 del D. Lgs. 29 Dicembre 1992, n. 518) della legge sul diritto d'autore e dell'art. 88 della legge sui brevetti per invenzioni, nonché a denunciare i soggetti che si rendessero responsabili degli illeciti amministrativi previsti e sanzionati dall'art. 89 della medesima legge.

?

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

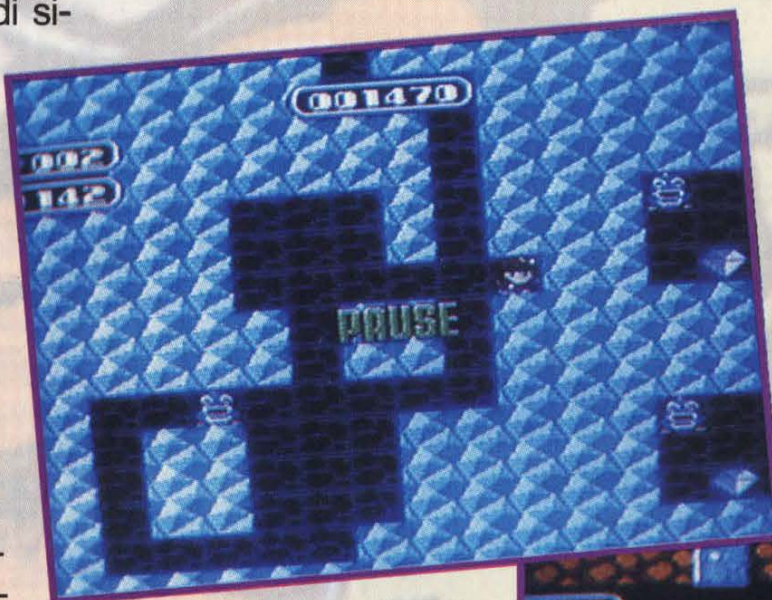
Mamma, posso andare a scavare tunnel e raccogliere diamanti nelle miniere abbandonate di mezzo mondo? Si, ciccino, ma attento ai massi che cascano.

BOULDER DASH

Affrontare le recensioni di vecchi classici è un problema non da poco. Un sacco di gente il gioco lo conosce già e poco gli importa di rileggersi una trama ormai vecchia mentre un altro bel po', invece, il gioco non lo conosce affatto e non gradisce (comprensibilmente) il dover leggere riferimenti su riferimenti apparentemente privi di significato. Cosa fare dunque? Me ne frego e scrivo una recensione come tante altre.

Stoneford, un vecchio e malato esploratore, vi ha chiamati al suo capezzale. Interrotto da un rantolo ogni nanosecondo, in sole ventidue ore è riuscito a dire: "In sei miniere segrete, disseminate per tutto il mondo, ci sono incredibili quantità di diamanti, figlio mio. Io non sono mai, ehm, riuscito a raggiungere le località segrete per fare razzia di tanta ricchezza, ma tu puoi! Eccoti le mappe che ti renderanno ricco e famoso."

Non riuscite neanche a ringraziarlo che chiude gli occhi e spira. Dispiaciuti per la morte di vostro padre, partite immediatamente alla volta delle prime caverne da affrontare e... cosa vi si para davanti? Una sfilza di difficoltà che vi farebbe venir voglia di tornare dal paruzzo, svegliarlo e prenderlo a colpi di macigno sulle gengive.

Le suddette caverne sono piene di macigni instabili, creature dal nome cretino, muri impassabili e ostilità varie. Il passaggio per poter uscire dalla caverna in cui vi trovate si aprirà solo dopo aver raccolto un certo numero di diamanti e se per caso fate un passo di troppo vi potreste ritrovare spiaccicati sotto un masso (se vi va bene) o bloccati all'interno di qualche regione cieca della miniera a morire di fame, freddo e stenti. Nulla di tutto ciò sarebbe comunque troppo preoccupante se non fosse che spesso i diamanti che vi servono a completare un livello non ci sono. Come sarebbe a dire? Sarebbe a dire che disseminati per i vari "mondi" (come li chiama il manuale) ci sono diversi modi per creare diamanti. Questi spaziano dall'utilizzare dei muri "cangianti", su cui far cadere dei massi per vederli magicamente cambiare in preziosi minerali di carbonio, a dover distruggere un avversario dietro l'altro fino a trovare la razza "aliena" (perché tanto di questo mondo non è di sicuro) che vi elargisce ricchezza in cambio di sofferenza. Ma di che specie di gioco stiamo parlando? E' un puzzle game, ma se non siete veloci di dito non avrete vita né lunga né prosperosa (come disse Spock dopo aver massacrato il capitano Kirk su Vulcano).

Nei livelli avanzati dovrete calcolare ogni mossa prima di azzardare anche la più semplice delle operazioni e, trovato il modo di completare lo schermo, dovrete dimostrarvi straordinariamente agili con il joypad per riuscire.

Tecnicamente è molto ben fatto. La grafica è grandiosa fino a quando non si tratta di animare gli avversari e il sonoro è piuttosto non sgradevole (gran cosa per un NES). Commento globale: BELLO.

JH

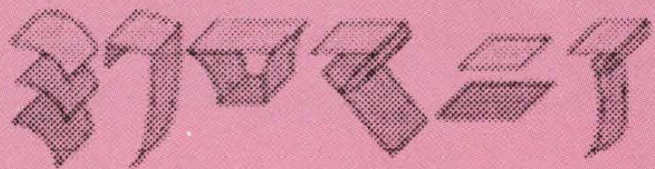
Tra i ghiacci...

Forse è meglio scendere un po'...

Vediamo di non rimanere incastrati!

Le famose miniere...

NES	
GRAFICA + Grande definizione. - Animazioni imbecilli.	88
SONORO + Begli effetti sonori... + ... accompagnano un buon jingle.	78
GIOCABILITA' + Capirete subito come si gioca. + Non smetterete presto di giocare.	95
FIRST STAR SOFTWARE	92

"Prima gli unici ...... Ora i Primi in assoluto per quanto riguarda le novità !

Micromania

Via XXV Aprile , 80 - Besozzo - 21023 - Varese
Tel : 0332 - 970189 **Fax** : 0332 - 970462

Computer Land

Via Trieste , 6 - Cassano Magnago - 21012 - Varese
Tel / Fax : 0331 - 204074 **Tel** : 0331 - 281343

Novità Super Famicom
Mese di Marzo 1993

Gege no Kitaro	UK	Pro-Football 93	SPT
Knight of Iron	RPG	Jyantoushi Doraoh	TBG
Doraemon	ACT	StarFox	SHT
Oda Obunaga	RPG	Cosmo Gang the Puz	TBG
NBA Pro-Basketball	SPT	Tenbu Spirit	SIM
Batman Returns	ACT	Battle Tech	ACT
Leading Company	SIM	Look for Worry	ADV
F1 Grand Prix II	RAC	Super Mahjong	TBG
Decision of Admiral	SIM	Xak	RPG
Sim Ant	SIM	Monopoly	TBG
Albert Odissey	UK	Super Kick Boxing	SPT
F1 Exhaust Heat II	RAC	Adventure of Jojo	ACT
Devil Course	SPT	Super Family Stadi II	SPT
2020 Super Baseball	SPT	Ogre Battle	RPG
Super Slap Shot	UK	Jungle Wars 2	RPG
Super Dunk Star	SPT	Dora Botchan	RPG
Nigel Mansell F1	RAC	Noyger	UK
Biometal	SHT	Dragonball Z 2	RPG
Super Wagayland II	ACT	Blue Wolf & White De	RPG
International Tennis	SPT	The Mental Game	UK
Desert Strike (Jap)	SHT	Dead Dance	ACT
Tsuppari OSumo	SPT	Power Monger	TBG
Blues Brothers (Jap)	ACT	Popun TwinBee	SHT
Metal Max II	RPG	Ikari Warrior	ACT
USA Ice Hockey	SPT		

Novità Megadrive
Mese di Marzo 1993

J League Champion Soccer		SPT
F-22 Inter Sputter		SIM
Dracusoss		ACT
Batman Returns	MCD	ACT
Final Fight	MCD	ACT
G-Loc		SHT
Majin Saga		ACT
Desert Strike (Jap)		SIM
Sim Earth	MCD	SIM
The Ninja Warriors	MCD	ACT
Splatter House III		ACT
Elephant Rescue		ACT
Warau Salesman	MCD	UK
Golden Axe III		ACT
Blue Wolf & White Deer		SIM
Doraemon		ACT
Gods (Jap)		ACT
Super Shinobi II		ACT
Out Run 2019		RAC

Novità GameBoy

Legend of Zard II	UK
Adventure Island II	ACT
Survivor Camp	UK
ONI III	UK
Thunder Bird	SHT
Cart Master	RPG
Killer Tomato	ACT
Double Yakuman	TBG
The Kick Boxing	SPT
Basketball	SPT
Monster Maker 2	RPG
G-1 King	UK
Miron	UK
San Rio Carnival	UK

Megadrive
Mega CD
Game Gear
GameBoy
Super Famicom
Super NES
PC Engine
PC Engine DUO
Super CD Rom II
PC Engine GT
PC Engine LT
Neo Geo
Blak Rage
Sega Karaoke
NEC 32 Bit
Matsushita 32 Bit

Novità PC-Engine NEC
Mese di Marzo 1993

Battle Lode Runner		ACT
Cotton	SCD	SHT
Crest of Wolf	SCD	ACT
Police Connection	SCD	TBG
Jantei Story III	SCD	TBG
Zero 4 Champ II	SCD	RAC
Double Dragon II	SCD	ACT
Jim Power	SCD	ACT
Battle	SCD	UK
Dungeon Explorer II	SCD	ACT
Gun Buster vol.2	SCD	NOV
Tenshi no Uta II	SCD	RPG
Fausset d'amour	SCD	ADV
Moon Light Lady	SCD	ACT
Rainbow Island	CD	ACT
Laplas no Ma	SCD	RPG

Finalmente il sogno si avvera !!!

Con la nuovissima **Console** della **Computer Land** anche **Tu** avrai la possibilità di giocare con i videogames più affascinanti della **Sala Giochi** direttamente a **Casa Tua** !!!!
Molti l'hanno copiata, altrettanti ci proveranno.....
.... Ma la nostra configurazione é imbattibile :

© Computer Land *HI TECH GAMES CONSOLE*

BLACK RAGE

Dimensioni cm. 30 X 25 X 6
Fusibile Facilmente estraibile senza aprire la console.
Joystick a sei pulsanti. Dimensioni cm. 25 X 20 X 6
Cavo Connessione Schede m. 1,30
Compatibilità con tutte le schede da Sala Giochi.
Console e schede a prezzi incredibili !!!!

Prodotto da Computer Land
Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - Varese

Copiare è un Reato punibile dalla Legge !!

E visto che **dal 1 Gennaio1993,anche in Italia questa legge c'e** ,aiutateci ad eliminare questa piaga denunciando chi copia alle autorità competenti (Software House, Finanza, ecc...........)

Micromania Software s.n.c

Solo titoli originali da JAPAN & USA

Si accettano pagamenti anche con Carte da Credito

Assistenza Tecnica Modifiche Console in standard R.G.B

Novità Game Gear
Mese di Marzo 1993

Lemings	ACT
Wimbledon	SPT
Puyo Puyo	TBG
Mickey Mouse	ACT

Novità

Magic Converter Super Famicom / S.Nes / SuperNintendo	Lire: 59.000
Joystick Apollo	Lire: 140.000
CPS Fighter (Capcom)	Lire: 160.000
Batteria Solare * GameBoy	Lire: 79.000
Adattatore Infra 5P * PC Engine	Lire: 179.000
ASCI Stick * SFC	Lire: 129.000
Adattatore 4 Joypad * SFC	Lire: 53.000

Carta Si
Master Card
Euro Card
Visa
BancoMat

La più vasta scelta di Giochi per il PC - Engine Nec

Modifica Multi Standard per caricare tutti i Giochi Euro Japan Usa sul tuo Megadrive

Novità Neo - Geo
Mese di Marzo 1993

View Point (74 Mb
Sengoku Densho II
World Hero (82 Mb)
Art of Fighting (102 Mb)
Fatal Fury II (102 Mb)

Tutte le nostre Console sono già predisposte per essere usate con attacco Standard SCART RGB. Al momento dell'acquisto è possibile richiedere altri cavi per altri monitor **RGB** che non usano il sistema **SCART**,ma altri connettori.

Japanese & American Import

Visto l'andamento del Mercato Valutare non si puo fissare il prezzo dei Giochi

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionali ed Estera - Assistenza Tecnica
Presso le nostre Sedi si possono provare i Giochi prima dell'acquisto

Black Rage !!!

Visto l'andamento del Mercato Valutare non si puo fissare il prezzo dei Giochi

 Distribuito da Computer Land

94

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

STREETS OF RAGE II™

Vi ricordate i tre della scorsa puntata? Axel Stone, Blaze Fielding e Adam Hunter? Beh, adesso sono in quattro, uno non è lui ma suo fratello e uno è lì perché non gli vogliono dare un gioco da recensire...

PRIMA PUNTATA

Allora, diciamo che i nostri tre eroi sono un po' cambiati dopo aver sconfitto Mister X: Axel fa il caporedattore/ guardia del corpo (il taglio di capelli è lo stesso, cambia la pettinatura), Blaze insegna danza (Ulli, la volevi fare tu questa recensione?) e Adam è tornato in polizia (alla Beverly Hills Cop: vado, faccio fuori i cattivi e torno, il tutto mentre sono in vacanza). Le cose vanno avanti così per un bel po', mentre i quartieri devastati dalla precedente ondata di criminalità vengono lentamente ripopolati (ogni cosa ha bisogno del suo tempo...), e un bel giorno i tre eroi si trovano a festeggiare l'anniversario della vittoria.

Fare a botte in una sala da gioco: sembra quasi la redazione...

Cosa c'entrano i galeoni coi ninja?

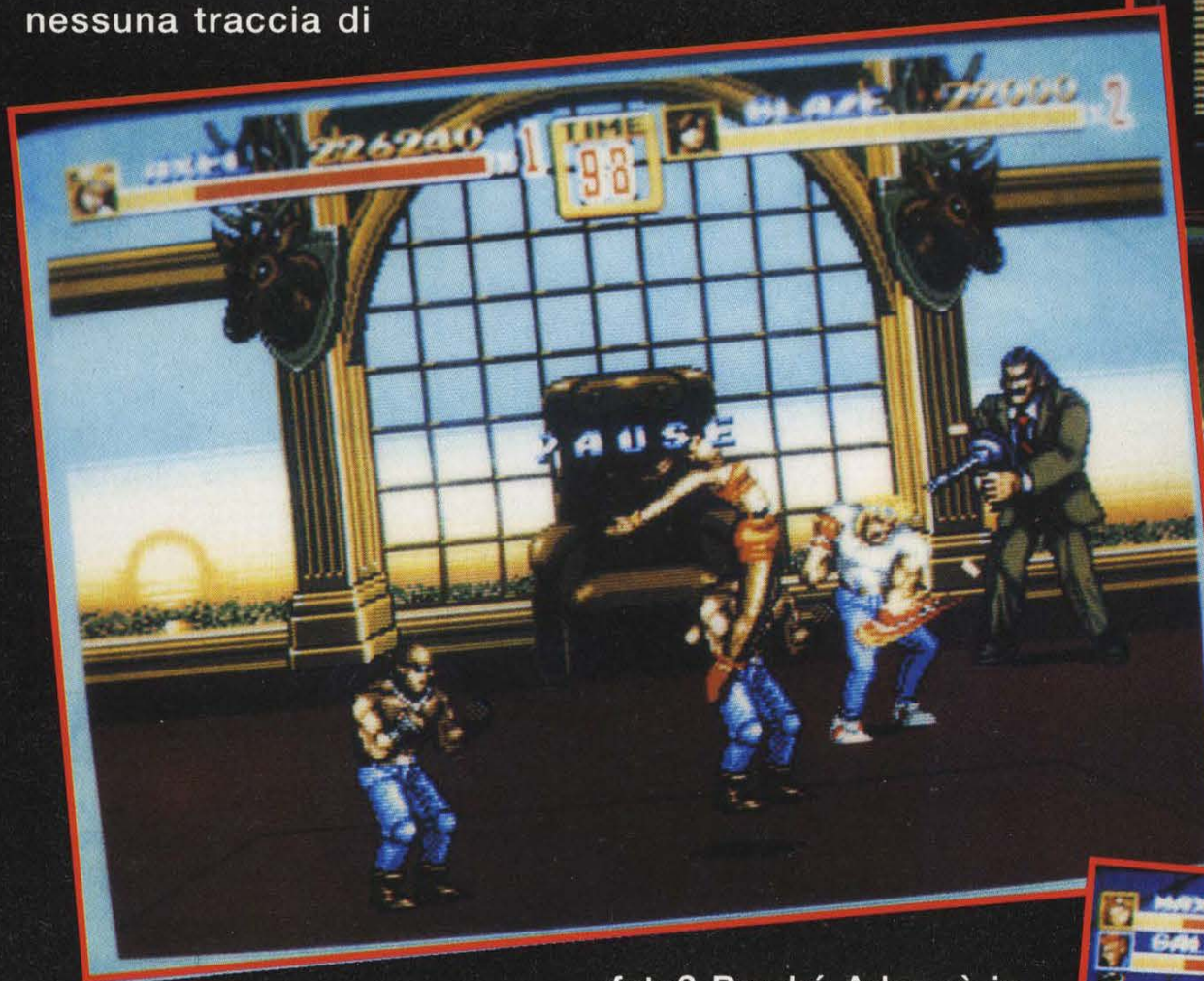
Bevi e mangia, mangia e bevi, quando tornano a casa (in taxi, mentre li accompagnava a casa Adam ha forato, alle due di notte sul Naviglio di New York) sono tutti quanti ubriachi. Il giorno successivo, mentre alle dodici del mattino sia Axel che Blaze stavano facendo colazione con l'Alka

Ehi, il tipo picchia un po' forte!

Ecco il devastante Grand Upper...

Buoni contro panzoni...

Nelle navi non c'è molto posto, ma si picchia bene (basta vedere Under Siege con Seagal...)

Seltzer, una telefonata li scuote: è Eddie Hunter detto Skate, il fratello di Adam. Tornando a casa da scuola ha trovato la casa semidistrutta e nessuna traccia di suo fratello. Subito i due ex-vigilante (qualcosa mi dice che non rimarranno ex ancora per molto) si recano a casa dell'amico e, fissata con un pugnale sulla porta della cucina, trovano la foto di Adam incatenato ai piedi di chi? Tah dah! Lisa Lipps (quella signorina che sorreggo in Anteprimania)! No, sbagliato! Ai piedi di Mister X. La situazione è complessa: chi sarà stato a rapire Adam? Chi ha violato l'appartamento in cui viveva col fratellino? Chi ha scattato la foto? Perché Adam è incatenato? Perché Mister X invece no? Queste e molte altre risposte le troverete nella prossima puntata.

Mister X è micidiale col suo mitra!

Sembra che solo le donne siano rimaste in piedi...

SECONDA PUNTATA

Vi risparmio il riassunto della puntata precedente, in cui tutti vivevano felici e contenti e poi non vivevano più, felici e contenti (anche perché vi basta risalire di qualche migliaio di caratteri), per dirvi che in questa puntata avrete le risposte agli inquietanti interrogativi che hanno concluso la prima. Dopo un paio di mesi di indagini Axel, Blaze e Skate sono arrivati a queste strabilianti conclusioni: Mister X ha fatto rapire Adam. Ha violato e semidistrutto l'appartamento perché Adam si era nascosto veramente bene. Le foto le ha scattate un tizio coi capelli lunghi, vestito tutto di nero. Adam è incatenato perché altrimenti non si fa picchiare facilmente (scappa. E corre molto velocemente). Mister X non è incatenato perché altrimenti

Negli ascensori ci si picchia che è un piacere...

STREETS OF RAGE II™

Notate la luce che spezza la penombra del bar...

Non è bello stirare la gente con le moto...

come fa a picchiare Adam, o a ridere mentre altri lo fanno? Giunti a queste incredibili conclusioni i nostri eroi decidono di lanciarsi nella mischia per recuperare l'amico prigioniero dei malfattori. "Ma siamo un po' pochi" dice Blaze "L'ultima volta eravamo in tre...". Allora ecco che l'intrepido fratellino di Adam, il piccolo Skate, si fa avanti per dare una mano e, giusto per far vedere di essere all'altezza della situazione, monta sulla spalle prima di Axel e poi di Blaze e riempie loro la nuca di sganassoni. Anche se non pienamente convinti i due decidono di prenderlo con loro e, giusto per compensare e mantenere costante il peso medio del tag team, convincono un certo Max a seguirli col semplice pretesto di una recensione mancata.

Ma dove andare per liberare il caro Adam? Sarà difficile? In quanti ci andranno? Saranno capaci di fare nuove mosse? Sarà divertente? Sarà migliorata la grafica? Saranno abbastanza cattivi? Si picchieranno l'un con l'altro?

Ancora una volta le risposte vi aspettano tra una settimana su questo stesso canale!

Rissa da bar in penombra...

Ma picchiamoci così, senza rancor..

Piglia questo, teppistello da strapazzo!

Ora vi verranno svelate le risposte alle pressanti domande che non vi hanno fatto dormire per quest'ultima settimana (e se volete un riassunto delle puntate precedenti cercate nelle altre pagine di questa recensione, per Zeus!).

Trovare la strada verso il covo di Mister X non è stata una cosa molto facile, ma a un certo punto, alquanto misteriosamente, ogni volta che i nostri imboccavano una certa strada venivano selvaggiamente attaccati. Che questo avesse una certa importanza? I bravi vigilante decisero di sì e si avviarono lungo quel sentiero...

L'impresa, cominciata in quattro, non sembrava proprio difficile. Allora il nostro sceneggiatore si chiese: come faccio a scrivere la trama della quarta puntata? Di colpo gli eroi si accorsero che uno aveva da fare, un altro aveva dimenticato un appuntamento e che comunque solo uno o due di loro avrebbero potuto andare a liberare

L'acrobatica Blaze sta per fare un male...

Ma che sbadati, lasciare il pollo per strada...

Sbaglio o il tipone sembra Ultimate Warrior?

Adam. Così, uno o due di essi, corredati da un intero guardaroba di nuove mosse, iniziano la ricerca. Il paesaggio risulta decisamente più vario, rispetto alla loro precedente avventura ("Quale precedente?" Chiedono Skate e Max in coro): più dettagli, più armi, più nemici (decisamente meglio assortiti e più variopinti...)... Insomma, sembrava proprio la pubblicità della RAI: di tutto, di più. Ma ce la faranno i nostri eroi a riscattare il loro compagno e sconfiggere definitivamente Mister X?

Addio, Mister X!

QUARTA E ULTIMA PUNTATA

Beh, questo dipende solo ed esclusivamente da voi. La storia è decisamente quella che precede queste righe, mentre il gioco è un picchiaduro a scorrimento orizzontale tra quelli più classici, più una sezione in cui i personaggi possono picchiarsi tra di loro. Uno o due personaggi, a seconda del numero dei giocatori, affronteranno una sequela infinita di ceffi di ogni genere, il cui unico scopo è quello di impedire loro di arrivare fino a Mister X. Gli ingredienti sono sempre gli stessi, anche se sono state aggiunte delle migliorie (magari dettagli, ma che comunque influiscono sulla qualità del titolo): grafica migliore, maggior varietà di nemici, quadri più lunghi, più mosse e (cosa difficile da non notare) più personaggi, mentre le musiche sono più o meno le stesse (comunque sempre piuttosto carine). Forse la difficoltà è a livelli medio-bassi (vuol dire che forse il gioco è un po' facile), ma vi basterà settare il tutto a livello hard e il gioco sarà fatto...

Il penultimo cattivo di questa seconda puntata...

EPILOGO

E vissero tutti felici e contenti.

Alex Rossetto

I PROTAGONISTI

AXEL

è il più figo del gruppo: non può saltare molto, ma ha una buona combinazione di forza, resistenza e varietà di mosse. Il suo Grand Upper (una specie di Ryuken) è devastante, e spesso può fare la differenza nei frangenti più pericolosi. La sua raffica di pugni non è da meno, ma consuma energia.

BLAZE

è un po' più agile di Axel, altrettanto forte ma ha meno varietà di mosse. Il calcio all'indietro è molto efficace, ma la cosa che senz'altro apprezziamo di più è il suo abbigliamento.

MAX

è una specie di wrestler, enorme, cattivissimo e dall'aria assolutamente ottusa. Molto potente ma poco agile, eccelle nelle prese e la sua spalata è a dir poco devastante.

SKATE

è agile e veloce, ma si smonta appena lo si guarda e non riuscirebbe a rompere nemmeno il tonno con il grissino. E' molto divertente vederlo pigliare a pugni sulla testa i colossi avversari, ma è ancora più divertente menarlo usando Max.

MEGA DRIVE

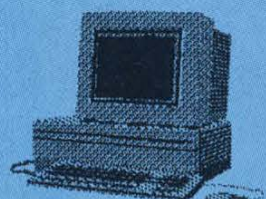
GRAFICA + Belle animazioni + Personaggi ben caratterizzati	95
SONORO + Belle colonne sonore + Effetti carini	90
GIOCABILITA' + Divertentissimo - Forse un po' facile	93
SEGA	94

Db-Line srl

☎ 0332/819104 ☎

CONSOLES e ACCESSORI	Cd Megadrive Scart/Pal	Megadrive Jap Scart/Pal	Super Famicom Super Nes	Game Gear Game Boy	Neo Geo Home Version
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Alimentatore 220V per GB e GG	Alimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG–Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-2SG
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN	SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER	SN-Super Pro Fighter Super Adv.Joystick

SUPER NES	FAMICOM	GAME GEAR	MEGADRIVE	MEGADRIVE	GAME BOY
Aero B12 II	Amazing Tennis	Arch Rivals	A Runk Thunder (CD)	Annette Again (CD)	Adventure Island II
Best of the Best	Ashita no Joe	Bare Knuckle	Batman revenge of the Joker	Bare Knuckle II	AputSlan II
California Games II	Bart's Nightmare	Batman Returns	Blaster Master II	Devastator (CD)	Avenging Spirit
Carmen SanDiego	Batman Returns	Castle of Illusion	Chakan	Doraemon	Bart Simpson Deadly Champ.
Clue - S. Mario Kart	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Chester ChetaH	F22 Interceptor	Burning Peipai
Cool World-Batter Up	Bull Vs.Blazers (NBA)	G-Loc	Clue	Fatal Fury	Darwing Duck
Dragon's Lair	Combatribes	Klax	Desert Srike	Flash Back	Empire Strikes
Duel Test Drive II	Dorach	Lemmings	Double Dragon III	G-Loc	F-15
F-15 Strike Eagle	Doraemon	Mickey Mouse's 2	Final Fight (CD)	King of the Monster	Finstones
Gradius III	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	G.Foreman Boxing	King Salmon	Gradius III
Harley's Humongold	Fatal Fury	Puyo Puyo	Galaxy Express (CD)	Legue Champ.Soccer	Krustys
Home Alone II	Flying Hero	RC Grand Prix	Global Gladiators	Magic Sage	Little Mermaid
Hunt for Red October	Golden Fighter	Shinoby 2	Hit the Hice	Micky & Donald	Looney Toon
JimmyConnorsTennis	Kitaro's Adventure	Halley Wars	Indiana Jones Last.C.	OutRun 2019	Mickey's Mouse 2
Metal Jack-Star Wars	Leading Company	SONIC 2	Jepurdy	Puyo Puyo	Ninja Boy
N.H.L. Hokey 93	Magic Sword	Ninja Gaiden 2	Joe Montana	Road Rash II	Oni III
Paper Boy II	Metal Jack	Wake of vampire	Joepardy	SIM Earth (CD)	Pipe Dream
Prince of Persia Road Runner	Nobunaga the Army of the King	Winbledon Tennis	Mickey & Donald Football 93 (CD)	Sonic II	Roger Rabbit
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	**NEO GEO**	Mohammid	Spatter House 2	Simpson
Sim Earth - Monopoly	Ramna part 2	Alpha Mission II	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16 WWF SuperStar
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.Q.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valis IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II
The Blues Brothers	Tenbu Spirits	Ninja Commando	Risky Woods	Terminator 2	Thunder Bird
Tiny Toon Adv.	The G. Waldo Search	Robo Army	Robocod	Tiny Toon Adv.	Titus the fox
Wayne's World	The Steel Knight	Soccer Browl	Roger Clemens	TMNT Turtles	Top Gun II
King of the Monster	Valken-The King Rally	Trach Rally	Tyrants	Wardner	Track n Field
Wings Commander	XAK	World Heros	World Class Golf	Wrestlemania	Wave Race

SCONTI PARTICOLARI PER I CLIENTI Db-PRIVILEGED!!

Db-Line Srl - V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno (VA)

FAX: 0332/767244 - BBS: 0332/706469-819044

Db-Vox: Il primo Computer che ti aiuta a scegliere.Richiedi subito il tuo codice!!

0332.767303

Db-Vox 767303

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	25
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

ECCO THE DOLPHIN

Gli articoli sui giornali che descrivono catastrofi ambientali di proporzioni mostruose mi fanno pensare che sempre meno si ricorderà il mare come una immensa distesa di purezza nella quale vivono in un perfetto equilibrio vegetazione e animali; con ECCO THE DOLPHIN, però, questo ricordo potrebbe rimanere fulgido e sempre presente nel nostro pensiero.

Sinceramente mi sono sempre piaciuti i delfini, sono sempre rimasto affascinato dalla loro esuberanza e intelligenza, ma mai avrei potuto pensare che questo tanto amato mammifero marino venisse scelto come protagonista di un videogioco. Questo non perché pensavo che il delfino fosse un animale poco coraggioso o poco inseribile in un contesto intrinseco nella personalità del videogiocatore preso come campione (sono aperte le scommesse sul significato di questa frase)(anche sulla tua durata come recensore per Consolemania. NdAlex), ma solo perché ero (e sottolineo ero) convinto che tale mammifero fosse difficile da dirigere in un'avventura dinamica quale può essere questa.

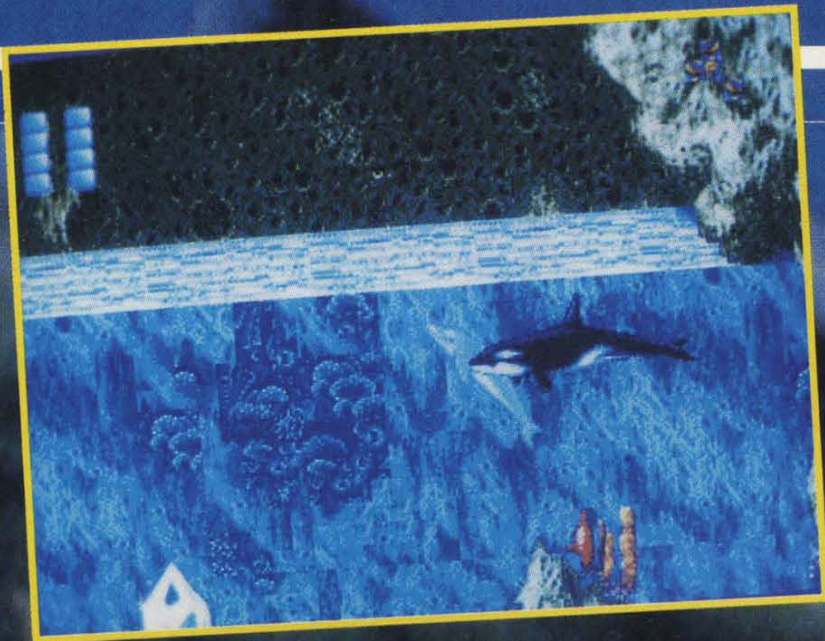
Ebbene non avevo ragione, anzi, diciamo pure che cannavo in pieno, infatti raramente ho visto animazione di un personaggio più realistica; le sue movenze sono quanto di più vicino a quelle di un delfino vero si possano immaginare e il sistema di controllo, anche se non facilissimo al primo impatto, è facile da apprendere in poche partite.

Ma andiamo per ordine; solitamente una recensione si inizia dalla trama del gioco, ed è proprio da qui che io comincerò la mia (l'esistenza del testo precedente può essere spiegata con quello che in termini giornalistici si chiama "nonsocomeriempiremezzapagina"); voi, come avrete senz'altro capito, impersonate un docile delfino che ha l'unica sfortuna di avere una

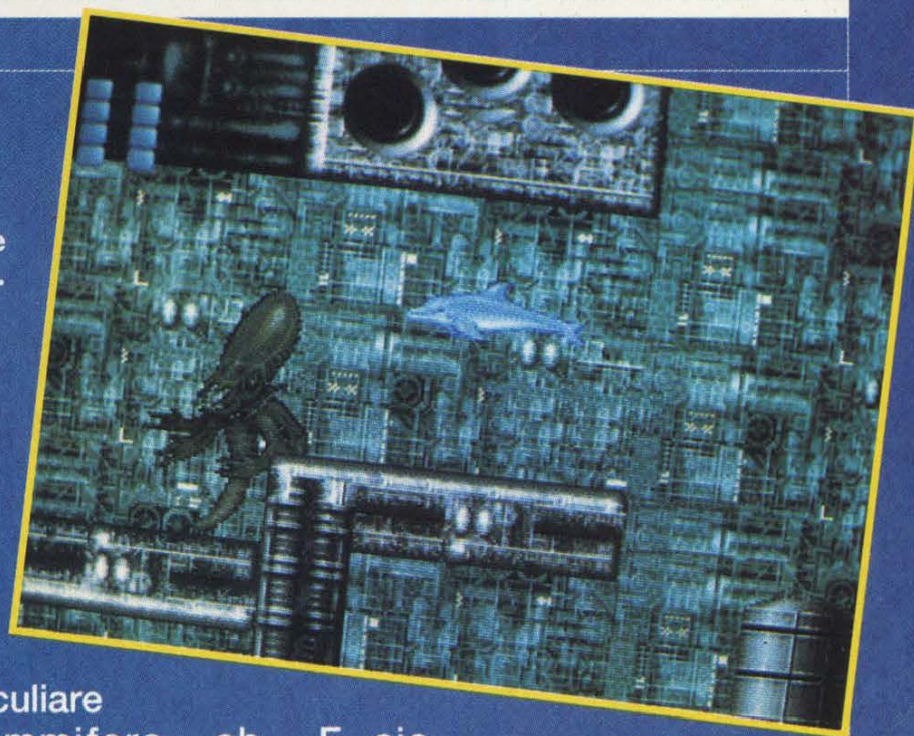
Le profondità nascondono molte sorprese.

Ma che bei tentacoloni!

Sotto i ghiacci i crostacei crescono bene, a quanto pare.

Non tutti gli incontri che si fanno sono poco pericolosi...

Labirinto high tech con tanto di alieni...

Con un po' di rincorsa è possibile fare anche numeri come questi...

famiglia alquanto sbadata (questo solo perché non vuole ammettere di essere LUI, lo sbadato), e che quindi, dopo un violento nubifragio, si è persa nello sconfinato mondo subacqueo. Ora, indovinate un po' quale sarà il vostro scopo durante il gioco?... No, non sarà quello di scappare dalle reti del peschereccio azzurro e nemmeno quello di salvare la vostra amata pescia (femminile di pescio), bensì girovagare per ben 25 livelli stracolmi di pericoli di ogni sorta e forma (per amore del turismo o che? NdAlex).
Il vostro tortuoso cammino inizia nelle calde e calme acque dei mari tropicali per poi spostarvi sempre più a nord, passando per il dodicesimo parallelo, intersecando il quarto, e via su per il settimo meridiano e il seimilaquattrocentoottesimo (avere un mappamondo a portata di mano vi agevolerebbe non poco nel comprendere quello che sto dicendo, anche se a dir la verità faccio un po' di fatica la faccio anch'io); e finendo quindi la vostra avventura nei freddi mari glaciali.
Passiamo ora alle vostre qualità atletiche e genetiche: voi con il vostro bravo control pad (o joypad che dir si voglia) sarete in grado di esibirvi in evoluzioni mozzafiato sopra il filo dell'acqua, di darvi una poderosissima spinta con la vostra retro-pinna (scusate ma non mi ricordavo il nome tecnico della "pinna che stà dietro", cioè la dorsale), di aumentare notevolmente la vostra velocità con poche cliccate del tasto C, di prendere a testate chiunque vi dia fastidio (nonché nutrirvi di pesciolini, sempre con la stessa mossa), e infine... tadaa, potrete far emettere al vostro amato delfino (poi bisogna vedere se lui ama voi...) delle onde sonore ad altissima frequenza, le quali avranno diverse utilità. "Ma perché mi dici ciò" direte voi; ebbene, scagliando queste tanto osannate onde sonore contro una parete, le vedrete arrivare dopo poco tempo verso di voi; a questo punto non dovrete scappare a tutta birra gridando "ca(censura)volo sono attaccato dalle onde sonore", bensì accoglierle calorosamente, in quanto saranno portatrici di una preziosissima mappa che vi sarà utile non poco nel proseguimento della vostra avventura. Sempre le sopracitate onde vi saranno anche indispensabili per comunicare con delle sorta di diamantoni (vinci panettone?) i quali, oltre a darvi preziosissime informazioni (oggi mi sento "superlativo") per superare incolumi determinate fasi della vostra avventura, vi apriranno anche la strada bloccata da altri diamantoni.
Il personaggio che impersonate, però, ha due difetti: il primo è che è un mammifero; peculiarità, questa, che è un pregio in tutte le altre parti del globo, ma un handicap negli abissi marini in quanto Ecco è costretto, anche se pur saltuariamente, a recarsi alla più vicina fonte di aria; quello che succede se ne non lo fate, credo l'abbiate capito tutti. Il secondo difettuccio? Si tratta della mancanza dell'invulnerabilità (caratteristica peculiare di ogni mammifero, eh Raffaele? NdAlex), dovrete quindi cercare di distruggere a testate o quantomeno evitare gli animali che popolano questi mari, pena il calo repentino della vostra energia, recuperabile, comunque, mangiando sporadici branchi di pesciolini.
Per semplificarvi al massimo quello il compito durante il gioco potremmo dire che è riassumibile nel seguente concetto: "vai, e dove trovi un ostacolo cerca il diamantone che ti apre la strada"; detto questo, passiamo alla descrizione più o meno tecnica (più meno che più) di Ecco the Dolphin.
Graficamente è a livelli altissimi, raramente ho visto un così perfetto uso dei colori (veramente di gran effetto l'aumentare della tonalità del blu a mano a mano che si scende in profondità); per la maggior parte degli schermi il livello di parallasse è uno solo, ma scorre con una fluidità tale che non fa rimpiangere la quantità di quelli presenti in Sonic.
Arriviamo quindi al sonoro o, più genericamente, alla parte uditiva (che comprende anche le svariate colonne sonore), devo dire che forse è l'aspetto tecnicamente meno affascinante dell'intera realizzazione, non perché sia realizzato male, anzi, è vario, molto orecchiabile e molto d'atmosfera (a volte ricorda vagamente la musica introduttiva di Monkey Island); solo che, confrontata a tutto il resto del gioco non raggiunge i livelli di grafica, giocabilità e animazione (forse ci sarebbero riusciti solo Mozart o Verdi a renderla competitiva con il resto del gioco).
E siamo arrivati anche all'animazione del personaggio principale, sono convinto che qui i programmatori avranno avuto non poche difficoltà nell'ovviare a quest'ingente problema; comunque ragazzi non preoccupatevi, sono stati grandi, ma forse questo l'ho già detto all'inizio della recensione...
Allora, il sonoro l'ho detto, la grafica anche, questo pure, ah si, manca l'aspetto giocabilità; ebbene, anche qui non mi sembra ci siano problemi, Ecco si muove bene, risponde in modo affermativo a tutte le frenetiche pressioni del control pad ecc. ecc.; certo, il gioco è un po' difficilotto, ma mai frustrante, anzi l'opzione che vi permette di poter continuare dal punto in cui si è deceduti (più o meno) contribuisce ad aumentare mostruosamente la giocabilità e a rendere questo gioco immancabile nella vostra collezione di software "da collezione". Concludo col dirvi che a Stefano e ad Andrea non piace, mi sembra la prova del nove per convincervi di comprare questo stupendo gioco no? Vi ripeto, compratelo, io l'ho già fatto!

Raffaele Sogni

Due parole con l'orca assassina...

MEGA DRIVE

GRAFICA + Troppo bella + Animazioni ottime	94
SONORO + Decisamente ben fatto + Colonne sonore appropriate	90
GIOCABILITA' + Difficoltà ben calibrata + Qualità di gioco vista raramente	93
SEGA	92

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Marzo, primavera, alberi fioriti e uccelli che cantano... forse questo non è esattamente il periodo dell'anno in cui ci si sente meglio disposti nei confronti dei giochi da tavolo, ma in fondo capita sempre una serata in cui non si ha voglia di uscire, o no? Come promesso eccovi finalmente il resoconto dello stratosferico 31° Salone del Giocattolo di Milano, con un bel po' di anticipazioni e novità; tra tanti titoli non c'è che l'imbarazzo della scelta!

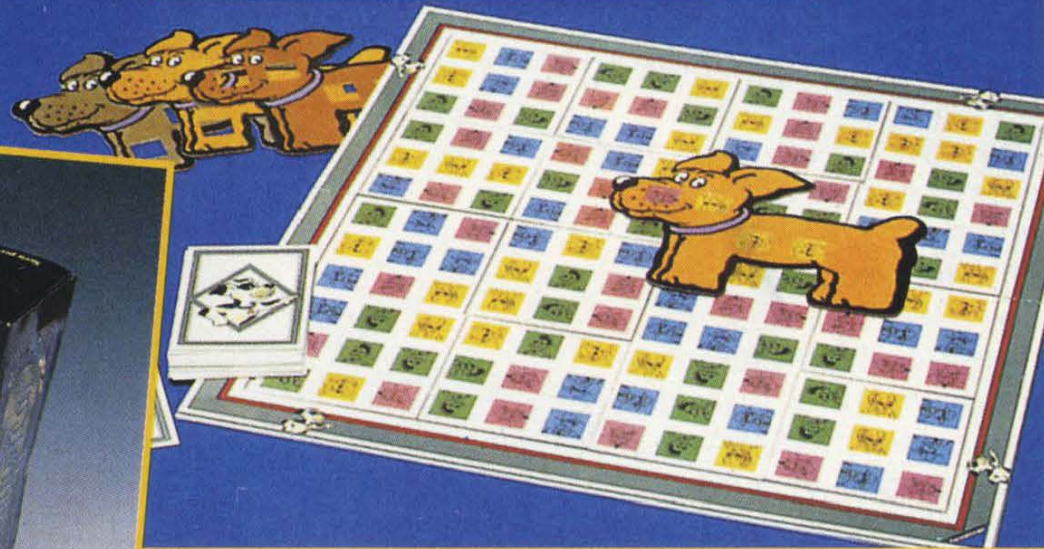
UN ANNO DI GIOCHI

Ben cinque padiglioni stracolmi di giochi di ogni genere e tipo, da semplici dadi a orsi di peluche a grandezza naturale... cosa possono chiedere di meglio degli eterni bambinoni come noi?
All'interno di questo enorme spazio le maggiori ditte italiane ed europee ci hanno fatto gentilmente sapere quali saranno le loro principali novità da qui alla fine dell'anno, il tutto condito da tonnellate di comunicati stampa, scatole omaggio e diapositive varie.

Inutile dire che recensirle tutte in una volta sarebbe un'impresa a dir poco titanica (probabilmente non ci riusciremmo neppure dedicando l'intera rivista ai soli giochi da tavolo), per cui quella che segue è solo una rapida carrellata dei prodotti destinati a occupare le pagine di questa rubrica da qui a dicembre; intanto, godetevi lo spettacolo.

MARZO:

Iniziamo dai giochi che potrete trovare in circolazione fin da questo stesso mese. Si tratta degli unici, ovviamente, di cui è stato possibile vedere una versione definitiva e, purtroppo, alcuni di questi sono destinati a non venire mai recensiti per eccesso di materiale.
Dalla Clementoni, la cui produzione dell'anno scorso era stata incentrata su Atmosfear, il gioco di orrore con videocassetta interattiva in cui si deve sconfiggere il crudele Signore del Male entro il tempo limite di un'ora, e sui Gialli Clementoni, gialli - appunto - che possono essere risolti solo dopo aver completato un grosso puzzle, non presenta sostanziali novità per il '93. La famosa ditta di Recanati ha infatti preparato un unico gioco inedito, Sprizza la Parola, tra l'altro già annunciato lo scorso anno ma poi rimandato per lasciare più spazio ad Atmosfear. Il concetto del gioco, di cui parleremo molto presto, è quello classico a indovinelli, con un tabellone a caselle lungo il quale si può

avanzare solo fornendo le risposte esatte. L'argomento trattato è la lingua italiana, ovvero sinonimi, contrari, plurali, femminili, latinismi, etimologie, neologismi, parole straniere e definizioni di particolari vocaboli. Al contrario di quanto ci si potrebbe aspettare non è assolutamente noioso, anzi... con un po' di ignoranza e sufficiente fantasia possono venire fuori partite veramente divertenti. Oltre a Sprizza la Parola troviamo Zombie, seguito di Atmosfear, con una nuova videocassetta in cui l'insopportabile Signore del Male viene soppiantato dal simpaticissimo Baron Samedi (famoso evocatore di zombie e praticante di magia vudu, per chi non lo sapesse) e un nuovo set di carte, e Il Fantasma di Glanmore, ultimo titolo della serie Gialli Clementoni.

Tre anche i prodotti Ravensburger, la serissima casa tedesca contraddistinta da una grande qualità e una veste grafica incredibilmente banale: Acchiappafurfanti, vagamente simile al più celebre Memory, dove bisogna dimostrare un incredibile colpo d'occhio identificando prima degli avversari un gruppo di quattro ricercati su di un tabellone pieno di foto segnaletiche, Diamanti, ancora basato sulla memoria ma con una maggiore componente di fortuna, e Corsa Tris, il classico gioco delle scommesse sui cavalli, ideale per gli amanti di questo genere che non hanno nessuna intenzione di buttare soldi veri in vere gare (e che di conseguenza non vinceranno mai soldi veri...).

Per gli amanti delle battaglie tridimensionali e dei boardgame a miniature, arrivano due supplementi per Battle Masters della MB, il gioco di battaglia con il più grosso tabellone della storia ludica: una confezione di "buoni", i Lord Imperiali, e una di "cattivi", i Predatori del Caos, con cui potrete ampliare ulteriormente i vostri duelli. Sempre MB è Jenga, una simpatica versione con mattoncini di legno a sviluppo verticale del più celebre Shangai (tradotto: dovete ammucchiare i mattoncini senza farli cadere. Guu!).

Chiudono questa prima carrellata Quarto, della Gi Gamic, divertente gioco di strategia simile a Forza Quattro, realizzato interamente in legno, e Conquista la Corona, un par-

ticolarissimo boardgame di guerra, estremamente semplice e veloce, con cui la Lindasoft fa la sua comparsa in questo campo.

APRILE:

Due soli appuntamenti per questo mese, che faranno comunque gola a molti di voi. Per l'ormai super conosciuto e amato Heroquest è in arrivo una nuova espansione, I Maghi di Morcar, che vi porterà ad affrontare quattro potenti stregoni e i loro eserciti in una serie di nuove avventure. La confezione comprende regole, incantesimi supplementari, carte e miniature - tra cui si trovano ovviamente anche i quattro malefici zottatori-. Grandi notizie anche per gli appassionati di Trivial Pursuit, in assoluto uno dei giochi di maggior successo in tutto il mondo: dopo l'espansione dedicata allo spettacolo ne sta arrivando anche una per gli amanti dello sport, con ben 2400 nuove domande!!!

GIUGNO:

Se siete tra i pochi che ancora non possiedono il sopracitato Heroquest, vi conviene aspettare un attimo per comprarlo; è infatti in arrivo una nuova versione del gioco, arricchita con nuove miniature e ben 27 avventure già pronte. Per il momento non si sa ancora con sicurezza se le regole potranno subire dei cambiamenti, ma dovrebbero comunque risultare totalmente compatibili con tutte le espansioni di gioco già pubblicate; appena ne sapremo di più ve lo comunicheremo!

Ancora MB, ditta che si sta sempre più confermando come leader assoluto del settore (nel caso in cui non lo abbiate ancora notato), è anche Furto al Museo, una risposta al grande e intramontabile Cluedo dell'Editrice Giochi, ovviamente ampliata con nuove possibilità di gioco (altrimenti che lo facevano a fare?).

LUGLIO:

Questo caldo mese estivo porta con se (o almeno dovrebbe, salvo eventuali e immancabili ritardi) due dei titoli di maggiore interesse in assoluto, tanto per cambiare targati MB. Il primo è La Leggenda di Zargon, versione semplificata di Heroquest in cui il ruolo del Game

Master viene sostituito da una voce compu-terizzata in una sfida che comprende tre diversi livelli di difficoltà. Dovrebbe costituire una prima ed estremamente facile via di accesso ai board-game fantasy, sperando però che non si riveli troppo semplicistico o ripetitivo. Il secondo titolo, appartenente a un genere totalmente diverso, è invece Indomimando, ennesimo gioco a indovinelli basato però sulla mimica. Si tratta in pratica di fare indovinare determinate parole ai propri compagni di squadra utilizzando unicamente dei gesti, e vi assicuro che se il prodotto finito sarà come ce lo si aspetta potrebbe diventare uno dei più grandi classici di tutti i tempi!

SETTEMBRE

Ultimo mese prima dell'ormai immancabile pausa autunnale - durante la quale vengono messi appunto i nuovi prodotti da presentare al Salone del Giocattolo di Milano e a quello ben più importante di Norimberga - settembre ci offre un appetitoso prodotto dell'Editrice Giochi, che quest'anno sembra aver rivolto gran parte della propria attenzione ai Giochi di Ruolo, trascurando un po' i boardgame: si tratta di Mutant, simulazione tridimensionale in stile Starquest, dal quale trae ispirazione. Per quello che ci è stato possibile vedere sarà veramente un ottimo lavoro, soprattutto per quanto concerne la realizzazione delle miniature, ma bisognerà aspettare ancora un bel po' prima di poter mettere le mani sulla versione definitiva. Vi basti intanto sapere che lo sta realizzando una ditta in cui si sono riuniti alcuni dei migliori artisti della Games Workshop, autrice del sopracitato Starquest!

Per il momento le novità sono esaurite, ma non è da escludere che durante l'anno appaia misteriosamente qualcos'altro. Non resta che attendere fiduciosi l'arrivo dei primi titoli.

Andrea Fattori

ROGUE

Teoricamente, questo mese, avrei dovuto parlare di uno dei principali e più famosi GdR disponibili in italiano, una pietra miliare ma, viste le novità presentate alla Fiera del Giocattolo tenutasi a Milano verso la fine di Gennaio, ho deciso di scegliere di parlare di una novità, qualcosa di unico e innovativo:

GURPS

Un titolo che sta per Sistema Generico Universale per Giochi di Ruolo, direttamente dalle operose officine della DAS Production, e dalla operosissima mente di Steeve Jackson (che per chi non lo conoscesse è l'autore di giochi del calibro di Illuminati o Car Wars).
GURPS è davvero un prodotto unico, e la sua particolarità principale è proprio quella di essere, come dice il nome, un sistema di regole per poter creare, ambientare, e giocare facilmente qualunque tipo di scenario: western, storico, fantascientifico o il fantasy più tradizionale.
In un compatto volume di poco più di 260 pagine troverete tutto il necessario per la creazione di personaggi, la loro evoluzione e sviluppo, regole per gestire ogni tipo di equipaggiamento (dall'acciarino a pietra focaia, ai missili da crociera), un ampio capitolo sul combattimento, con tanto di versione avanzata per gestire gli scontri combattuti con armi meno tradizionali di quelle medieval-fantasy, due vasti capitoli relativi alla magia e ai poteri psionici, e infine una sezione dedicata totalmente agli arbitri, con consigli su come creare e gestire mondi di gioco unici e dettagliati.

Le possibilità di impiego di un prodotto simile sono innumerevoli, perché innumerevoli sono gli scenari ambientabili e utilizzabili. I prodotti di prossima uscita compatibili con GURPS spazieranno dai moduli di campagna alle avventure, dai moduli per nuove ambientazioni (leggi nuovi mondi) ai vari supplementi universali, veri e propri compendi per il sistema magico o psionico del gioco;
La creazione dei personaggi è il lato forte del sistema: avviene a punti, nel senso che è possibile "comperare" i propri attributi, le proprie abilità (quantificate sempre comperandone i punteggi, che però dovranno essere compresi tra 3 e 18), i vantaggi che il personaggio dovrà avere (particolarmente ricco, talenti linguistici, resistenza agli sforzi, ecc.) o gli svantaggi (cleptomania, obesità, mutilazioni o sfortuna).
Unico neo del sistema potrebbe però dimostrarsi la dinamica di gioco, in cui il metodo per determinare la riuscita o il fallimento di una determinata azione (in relazione all'abilità): tale metodo consiste in "check" effettuabili tramite un tiro di 3 dadi a sei facce. La rapidità e la semplicità a discapito del realismo, forse.
Nel complesso, comunque, il giudizio globale del sistema GURPS è decisamente positivo, e la Das Production afferma maggiormente, con quest'ultimo prodotto, la sua presenza nel mondo del GdR in Italiano, dando al Gioco di Dylan Dog un fratello che si spera riesca ad avere un meritato, pari successo.

BREA e i Tumulilande

E' uscita proprio nei giorni di chiusura di questo numero l'ultima novità targata Stratelibri, un modulo geografico per uno dei gioielli di famiglia . Il Gioco è Girsa e l'ultimo modulo è Brea e i Tumulilande.
Fin dalla bella copertina firmata Paolo Parente il modulo è tutto un programma. La città di Brea è un bel posto tranquillo dove finire le vostre avventure (nel senso buono, ri-

'N'ROLE

posandosi di fronte al fuoco del cammino della locanda "Al Riposo del Re") o per iniziarle. Crocevia commerciale nei bei tempi che furono, Brea oggi è una tranquilla cittadina di campagna, immersa nella tranquillità dei campi e lontana dai grandi problemi che affliggono i Popoli Liberi. Però le discussioni serali, di questi tempi, volgono un po' troppo sulle colline che si ergono minacciose appena fuori dai confini della città. I Tumuli sono antichissimi, ancora più vecchi della prima casa sorta a Brea, hanno ospitato le tombe dei Re di antichi regni, e sembra che oggi quegli ospiti si siano stancati di dormire nei loro sepolcri e stiano cominciando a uscirne, terrorizzando il circondario.
Come sempre il modulo è molto ben realizzato, con belle mappe, paragrafi dedicati a ogni tomba dei Tumulilande e molte informazioni relative ai PNG, un'ottima veste grafica e, sebbene l'ambientazione non sia immediatamente avventurosa (come per moduli del calibro di Assassini a Dol Amroth o Goblin Gate), il materiale presentato è l'ideale per una campagna, a breve o a lungo termine, dove è possibile usare la cittadina come base per gli avventurieri, o come sfondo per eccellenti partite.

IERENDI

Altra novità del momento viene da un'altra grande casa italiana, l'Editrice Giochi, che affianca agli Atlanti già usciti (Karameikos, Ylaruam, e Glantri) quello relativo al Regno di Ierendi.
Lo stile è lo stesso degli altri Atlanti, quindi con una stupenda mappa esagonata, a colori e formato poster, gran ricchezza di dettagli e soprattutto di scenari per avventure e campagne.
Come sempre bellissime le illustrazioni, in bianco e nero, con sfumature pastose che riempiranno di atmosfera le pagine di un Atlante che si renderà utilissimo per tutti quei master che vorranno ambientare calde partite tropicali per giocatori i cui personaggi necessitano di riposo e tranquillità. Ierendi è il luogo ideale per una vacanza: tutto è al servizio dei visitatori, il cielo è sempre bello, il mare azzurro e accogliente, i cibi raffinati e gli isolani amichevoli. Ma allora perché Ierendi è famosa anche per essere la nazione con la più potente forza navale di tutto il Mondo Conosciuto? E soprattutto, perché non si può approdare sulle coste dell'Isola dell'Onore?.
A completare un Atlante che già di per se è un gran prodotto, è il retro della cartina del regno, progettata per essere il campo di battaglia per gli scontri che potrete giocare con i counter rappresentanti le navi di tutte le nazioni, e le regole universali di combattimento fornite nel modulo.
Buon Arrembaggio.

Christian Antonini

CONTROL YO

SUPER FAMICOM BUSTERS

FINAL FIGHT

Tutti i tontoloni che ancora non sanno come accedere all'utilissimo menu delle opzioni, che consente di selezionare il livello di difficoltà, il numero delle vite eccetera, sappiano che basta premere, contemporaneamente ovviamente, i tasti left, right e start. Grazie, per questo e i prossimi cinque trucchi, ad Andrea Mingaroni di Spoleto.

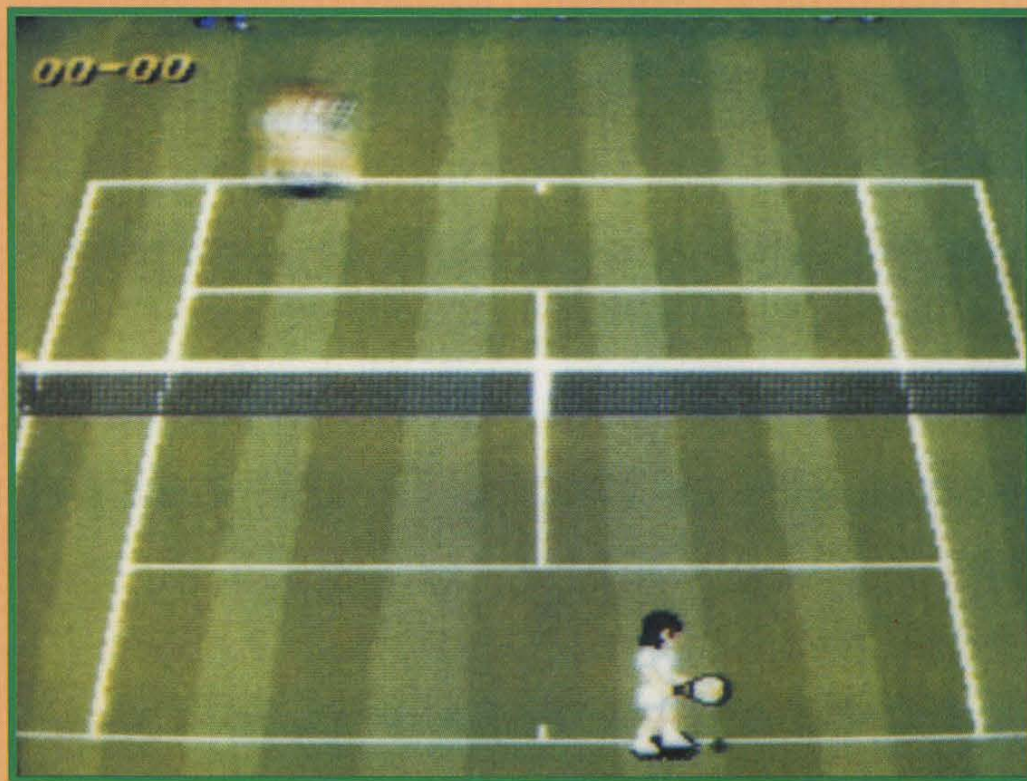
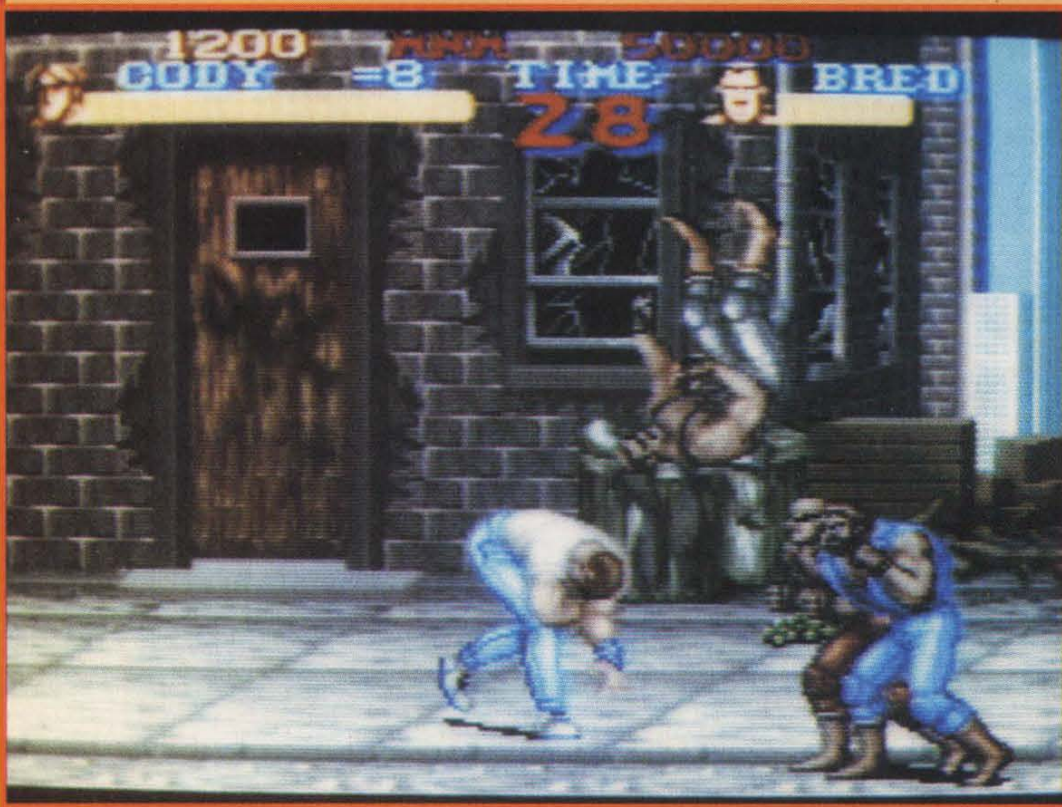
GRADIUS 3

Mettete comodamente il gioco in opzioni e selezionate la parola exit (senza però "cliccarla", illuminatela solamente, NdD), ora premete il tasto left e il tasto start simultaneamente nel pad numero 2, così facendo farete apparire un nuovo menu, in cui è possibile selezionare da quale schermo partire e il livello di difficoltà.

SUPER TENNIS

Se siete così masochisti da voler combattere con i tennisti più bravi non dovete fare altro che puppare il secondo pad ed eseguire la seguente combinazione (dove "l" sta per left ed "r" per right, NdD): LLLLLXRRRRRRRX

SUPER R-TYPE

E' possibile selezionare il livello di partenza dallo schermo dei titoli: tenete premuto il tasto right e direzionate il pad verso l'alto per ben nove volte. Se il tutto è stato eseguito correttamente si dovrebbe sentire il suono di un campanello. Ora basta iniziare come di consueto una partita, pausare e premere right, A e select insieme. Ora, andando in alto o in basso con il vostro pad potrete scegliere da quale livello cominciare la vostra sfida.

Se avete dei problemi con la vostra console questa è proprio la rubrica che fa al caso vostro... Questo mese ho deciso di dare uno spazio maggiore ai trucchi per Lynx e Super Famicom, dal momento che, quasi tutti i mesi, scarseggiano... Beh, l'indirizzo lo trovate nel colophon, quindi non mi resta che augurarvi buona lettura...

Dave

pausa e premete up, up, down, down, left, right, left, right, B, A e togliete la pausa, la potenza di fuoco sarà notevolmente incrementata...

SUPER GHOULS 'N' GHOSTS

Entrate nella schermata delle

THE ADDAMS FAMILY

Una volta che vi trovate nella "hall of stairs" (modo raffinato per dire "quando siete entrati nella camera delle scale", NdD) posizionatevi sotto la porta che conduce al vecchio albero e andate verso l'alto come se voleste entrare in una porta: vi ritroverete in una stanza segreta, dove sarà possibile raccogliere scarpa, vite e cuori extra. Se non siete ancora soddisfatti andate in alto a sinistra, dove si trova una porta segreta: oltre alle solite armi e cuori extra potrete pupparvi anche 30 belle vite! Se poi siete proprio esagerati uscite dalla casa (oppure fatelo prima di entrarvi, NdD) e scendete in tutti i camini (usando il fez, ovviamente). Grazie di cuore all'uomo con il nome più strano dell'universo, ovvero Poljan Vesnaver.

LYNX BUSTERS

TOKI (suggerimenti vari)

Livello 1: una sola raccomandazione: qualche schermata prima del mostro di fine livello si trova un casco protettivo, che si può prendere solo se si possiedono già gli stivaletti. Una volta collezionato questo elmetto affrettatevi a raggiungere la fine dello schermo. Ora dirigetevi a capofitto verso il cattivone di fine livello, dovreste sconfiggerlo non appena entrate in contatto con lui.
Livello 2: probabilmente il più semplice. Anche il guardiano finale non offre particolari difficoltà. Il metodo più sicuro è stargli lontano e colpirlo mentre sta per saltare, il più veloce possibile ed in diagonale.
Livello 3: Per il livello in sé nessuna raccomandazione, a parte quella di saltare, per prendere le liane che ondeggiano, nel momento in cui esse sono più lontane da voi. Per terminare il simpaticone in fondo al livello bisogna posizionarsi nell'estremità sinistra dello schermo e sparare come degli ossessi. Il mostro saltellerà in avanti e indietro e si fermerà in tre posizioni precise rispetto a voi, una lontana, una media, una vicina. Quando sarà in posizione media state attenti a ciò che vi lancerà, e, non appena lo vedete uscire dalla bocca saltate e distruggetelo.
Livello 4: se avete la fiamma come power up non cambiatela con nessun altra arma. Per quanto riguarda il mostro sappiate che le due zanne si muovono in direzioni ben determinate: la prima una volta uscita dallo schermo ritornerà indietro all'altezza del suolo, mentre la seconda partirà dal livello del suolo per ritornare in alto. Non appena la seconda zanna si sarà riunita con il corpo dovete saltare, e, non appena avrete toccato nuovamente il suolo saltate. Eviterete così anche la fastidiosa proboscide.
Livello 5: punto cruciale del livello è quello in cui vi è un casco posto molto in alto ed un ragno che se ne svolazza in su ed in giù sparando ogni tanto. Voi dovete saltare sul ragno non appena questo si ferma per sparare all'incirca a metà schermo. Grazie alla spinta ricevuta sarete in grado di prendere il casco ed affrontare la successiva masnada di nemici. Procedendo arriverete in un punto dove si trova una vita troppo in alto da raggiungere con un salto; proseguite per qualche schermata e raccogliete gli stivaletti, quindi tornate indietro e puppatevi anche la vita. Per quanto riguarda il mostro è indispensabile il power up che si trova poco prima della fine del livello. Il mostro è diviso in quattro parti distinte, che sono il cuore, a cui bisogna sparare, i piedi, che avanzano inesorabilmente verso di voi, una mano, che ogni tanto si mette a proteggere il cuore ed una seconda mano che entra nell'estremità destra dello schermo ed esce dalla sinistra. Quest'ultima ha la pessima abitudine di calare in picchiata su di voi quando vi è vicina. Per scansarla basta muoversi nel suo stesso senso non appena la vedete calare. La tattica vincente stà nello sparare ai piedi non appena iniziano ad avanzare, finche non cominciano a tornare indietro. A questo punto, se avete già scansato la seconda mano saltate e sparate al cuore, altrimenti, se è abbastanza vicina, vi conviene aspettare un momento migliore.
Livello 6: per uccidere il mostro finale dovrete inizialmente porvi al centro dello schermo, interrompendo il fuoco solo quando avrà sparato e saltare quando i suoi proiettili usciranno dalla bocca. Dovreste in questo modo evitarli agevolmente. Distrutto il mantello non vi resta altro da fare che mettervi a distanza, saltare e sparare, nel tentativo di colpire il cuore. Nel fare ciò date un'occhiata alla sua mano: se inizia a muoversi fermatevi ed aspettate che vi venga incontro, evitandola con un buon salto. Non appena è ritornata indietro fate lo stesso con la testa e poi riprendete a saltare e a sparare. In ogni caso non fatevi prendere dalla fretta.
Uff, che fatica, ringraziamo con un grido di gioia il caro Francesco "Ryu" Ruspetti.

WARBIRDS

Per aver ragione di qualsiasi avversario nell'Arcade Action Mode prendete quota fino a raggiungere l'altezza massima, quindi gettatevi in picchiata contro l'avversario, sferrategli qualche colpo e ricominciate a salire, ripetendo la tattica fino alla morte di tutti gli avversari. Ancora lui: Francesco "Nome Originale" Ruspetti.

RAMPAGE

Potenza della fortuna e delle scoperte casuali! Se premete la pausa nella schermata di selezione dei vostri mostriciattoli, la togliete e selezionate il personaggio desiderato, successivamente, quando appare il giornale, premete option I, potrete scegliere il livello muovendo a destra e a sinistra.

Vendita per Corrispondenza e Pubblico

Nuovo Punto Vendita a Milano

MULTIMEDIA s.r.l.

C.so Matteotti, 48 - Cecina (LI)
Tel. 0586/631022 Fax 631192

Viale Lucania, 15 - Milano

Sega Megadrive

Titolo	Prezzo
92' Tennis	59.000
92' World Cup Soccer	56.000
Aero Blaster	53.000
Advanced Buster Hawk	**98.000**
Air Diver	53.000
Aleste	53.000
Alien III	**79.000**
Alien Storm	53.000
Alisia Dragon	79.000
Argh Rivals	59.000
Arrow Flash	53.000
Bare Knuckle (St.of Rage)	53.000
Batman	53.000
Battle Squadron	53.000
Beast Warrior	79.000
Bulls Vs Lakers	79.000
Burning Force	56.000
California Games	56.000
Crude Busters	79.000
Desert Strike	79.000
Devil Crash	53.000
Dick Tracy	53.000
Dino Land	53.000
DJ Boy	53.000
Double Dragon II	53.000
Earnest Evans	79.000
Elemental Master	53.000
E.Swat (Cyber Police)	53.000
Evander Holyfield Boxing	**98.000**
F1 Hero	79.000
Final Blow	53.000
Fire Mustang	53.000
Gaiares	79.000
Green Dog	**79.000**
Golden Axe	53.000
Golden Axe II	53.000
High Impact Football	**92.000**
Hell Fire	53.000
James Pond II	56.000
Joe Montana Football II	79.000
Jordan Vs Bird	59.000
Kid Chameleon	79.000
Krusty's Super Fun House	59.000
Magic Boy	56.000
Magic Princes	53.000
Mario Lemieux Hokey	56.000
Master Of Weapon	53.000
Mickey Mouse (C. of Illusion)	53.000
Mickey Mouse II (Fantasia)	53.000
MoonWalker (M.Jackson)	53.000
NBA Basketball	53.000
Northern Ken III	53.000
Olimpic Gold Barcelona 92	59.000
OutRun	79.000
Pac Mania	56.000
Paper Boy	56.000
Predator II	**92.000**
Quack Shot (Donal Duck)	53.000
Raimbow Islands	53.000
Rambo III	53.000
Road Rash	79.000
Rolling Thunder II	79.000
Saint Sword	53.000
Shadow Dancer	53.000
Sol Feace	79.000
Sonic The HedgeHog	53.000
Sonic II	**92.000**
SpiderMan	53.000
Splatter House II	**98.000**
Street Smart	53.000
Strider	79.000
Super Fantasy Zone	79.000
Super Hang On	53.000
Super Monaco GP	53.000
Super Monaco GP II	79.000
Super Real Basketball	53.000
Super Shinobi	53.000
Super VolleyBall	53.000
Taz Mania	**62.000**
Techno Cop	53.000
Terminator II	**89.000**
Tetris	53.000
The Simpson's Bart Vs Mutant	**62.000**
Thunder Force III	53.000
Thunder Force IV (4)	**120.000**
Thunder Fox (ntsc)	79.000
Tora Tora Tora	53.000
Turbo Outrun	56.000
Turrican	53.000
Twinkle Tale	**100.000**
Under World	56.000
Winter Challenge	79.000
Wonder Boy III	53.000
World Cup Soccer	53.000
Wrestle War	53.000

Offerte Mega

2 giochi per Lit. 90.000

Aleste + Dangerous Seed
Wonder Boy III + Heavy Unit
Mickey Mouse + Dynamite Duke
Shadow Dancer + Magic Princes
Battle Squadron + Elemental Master
Sonic + Alien Storm
Saint Sword + Wrestle War
Bare Knuckle + Street Smart
MoonWalker + Batman
Raimbow Islands+Super Monaco GP
Quack Shot + Devil Crash
Golden Axe + Air Diver
Daimakaimura + Super Volleyball
Super Volleyball+Wonder Boy III(ntsc)
Ka.Ge.Ki + Rambo III
Golden Axe + Golden Axe II
Double Dragon II + Golden Axe II
92' World Cup Soccer + Super Volleybal

3 giochi per Lit. 110.000

Hell Fire + King of Peacock III + Preli Tet
92' World Cup Soccer + MS.Pacman +Slaughter Sport
NBA Basketball + 92' World Cup S. + Super Volleyball

4 giochi per Lit. 150.000

MoonWalker + Batman + Thunder Force III + Tora Tora Tora
Fantasia + Jewel Master +SpiderMan +Master of Weapon
Raimbow Islands + Super Monaco GP +Super Real Basketball + Aero Blaster
Bare Knuckle + Street Smart +Golden Axe II + Alien Storm
Sonic + Mickey Mouse + Toki +Quack Shot
MoonWalker + Dick Tracy + Batman +Spiderman
Bare Knucle + Street Smart + Fire Mustang + Aero Blaster
Golden Axe + Raimbow Island + Air Diver + Super Monaco GP

Accessori MD

Articolo	Prezzo
Mega Backup	**420.000**
Dischetti per MB	**3.500**
Game Adapter	29.000
XE-8 Joystick	65.000

Richiedeteci il Catalogo Illustrato a colori con tutti gli accessori !!!

Offerte Consoles

Sega Megadrive 16bit

MegaPack 1

Console SEGA MEGADRIVE 16bit + Alimentatore 220V + Joypad + Cavo Scart + UNA combinazione da 4 GIOCHI a scelta tra quelle sottoindicate

Lit. 367.000

MegaPack 2

Console SEGA MEGADRIVE 16bit + Alimentatore 220V + Joypad + Cavo Scart + DUE combinazione da 4 GIOCHI a scelta tra quelle sottoindicate

Lit. 457.000

MegaPack 3

Console SEGA MEGADRIVE 16bit + Alimentatore 220V + Joypad + Cavo Scart + CINQUE combinazione da 4 GIOCHI a scelta tra quelle sottoindicate

Lit. 647.000

- **Sonic - Mickey Mouse - Toki - Quackshot**
- **MoonWalker - Dick Tracy - SpiderMan - Batman**
- **Bare Knuckle - Street Smart - Golden Axe II - Alien Storm**
- **Raimbow Islands - Super Monaco GP - Super Real Basketball - Aero Blaster**
- **Techno World Cup '92 - Super Volleyball - Golden Axe - Air Diver**

Sega GameGear

2 giochi per Lit. 80.000

Lucky Dine Quack Shot - Sonic

6 giochi per Lit. 120.000

Alien Sindrome - OutRun - Aerial Assault - Columns - Pengo - Woody Pop

30 giochi per Lit. 260.000

Sonic - Ninja Gaiden - Tetris - PacMan - Columns - Pengo - Woody Pop - Spy Vs Spy - Baseball - Astro Flash - My Hero - Pip Pot - Teddy Boy - Goust House - Satellite 7 - Hang On - Soccer - Tennis - Machine Gun - Luck Sonic - Ninja - Mr. PacMan - Pengo Egg - Bom Bom Ball - Super Sonic - Big Gaiden - Push Egg - Life PacMan - Arkanoid - Super PacMan

52 giochi per Lit. 330.000

Sonic - G.G. Ninja - Galaga 91 - OutRun - Alien Sindrome - Halley Wars - Wonder Boy - Air Battle - Magical Doropie - Tetris - PacMan - Columns - Pengo - Woody Pop - Spy Vs Spy - Baseball - Astro Flash - My Hero - Pip Pot - Teddy Boy - Goust House - Satellite 7 - Hang On - Soccer - Tennis - Bank Panic - Luck Sonic - Galaga - Mr. Pacman - Pengo Egg - Bom Bom Ball - Super Sonic - Life Galaga - Push Egg - Life Pacman - Arkanoid - Super Pacman - Big Galaga - F1 Car - Magical - Super Galaga - Syndrome - Adventure Island - Halley Star - Galaxian - Fire Battle - Doropie - TT Ninja - Luck Boy - Pengo Run - Super Galaxian - Spec Sonic

Super Offerta Gameboy

32 GIOCHI per sole Lit. 140.000 !!!
68 GIOCHI per sole Lit. 260.000 !!!
Volete conoscere i titoli ?!? Telefonateci !

TURBO JOYPAD

Joypad per Megadrive con Funzioni Turbo e Slow a Lit. 45.000

JOY ENHANCER

Kit per trasformare la joypad in un joystick a Lit. 5.000

MD-NOVITÁ !!!-MD

Titolo	Prezzo
World Trophy Soccer	78.000
Side Pocket	98.000
Super Man	98.000
Chiki Chiki Boys	98.000
Captain America	98.000
Global Gladiators	108.000
Power Athlete	108.000
Batman Return	108.000
Mickey & Donald	92.000
S.F-1 Licence	108.000
XDR	54.000
Bare Knucle II	129.000
Kick Boxing	129.000
League Soccer	129.000
Metal Fangs	116.000
Ninja Gaiden	116.000

Richiedeteci i listini completi e le ultime novitá telefonandoci

Spedizioni in tutta Italia a mezzo Posta o Corriere Espresso - Prezzi IVA compresa - Garanzia 1 anno su tutti i prodotti - Gli ordini possono essere effettuati a mezzo telefono, posta e fax. Se non si è maggiorenni è richiesta la autorizzazione da parte di un genitore - Richiedeteci i listini completi relativi a Consoles,PC,AMIGA etc. - I negozi al pubblico sono aperti dalle ore 9:30 alle ore 13:00 e dalle ore 15:30 alle ore 19:30 - Tutti i prezzi possono variare senza preavviso in base alle oscillazioni delle valute $ e Yen. Tutti i marchi sono registrati dai legittimi proprietari.

CONTROL YOUR CONSOLE

GAME GEAR BUSTERS

SHINOBI

Per avere una vita extra dovete arrivare nella seconda parte della foresta (prima del mostro), salire in cima al palazzo giapponese, saltare e con la spada del ninja rosso beccare quella cosa che ricorda tanto da vicino un bel parafulmine. Se volete invece accedere al sound test, basta premere contemporaneamente su e il tasto start, proprio nel momento in cui scendono i cinque ninja nello schermo di presentazione.

SPACE HARRIER

Ecco finalmente le password per terminare il gioco in questione:

Liv.	Passw.	Liv.	Passw.
2	EAGF	3	CHFA
5	DGBC	6	HBGA
7	FBHE	9	BFCH
10	HGDA	11	AGEC

NB: i livelli 4 e 8 sono dei bonus stage... Ringraziamo sinceramente un certo Daniele dal cognome incomprensibile per averci inviato questi bei cheat per il GG!

NES BUSTERS

FAXANADU

Eccovi la password finale:4JevUu?,YQSYzGbZE4.

LOW G MAN

Livello	Password
2	M1CH
3	FLLF
4	SCRD
5	MP45

THE ADVENTURES OF LOLO

Altre password per il giochetto in questione:

Livello	Password
2	BJBM
3	BQBG
4	BZZY
5	CHZP
6	CPZH
7	CYYZ
8	DGYQ
9	DMYJ
10	DVYB
11	GCVT

SIMON'S QUEST

VI interessa la password finale? KN1R 77M(cuore) KXDJ 216Z

KID ICARUS

Password finale= AeW2WK d1K300 u2000G k10e6? Ringraziamo tutti il mitico anonimo mago dei codici!!

MASTER SYSTEM BUSTERS

WONDER BOY 3

Ecco due belle password per vivere finalmente dei sonni tranquilli: WE57 ONE 0000 000 serve per avere magie infinite, mentre 9JC5 YHX XN4U HT2 vi tornerà utile se vorrete utilizzare le armi della leggenda. Cantiamo tutti in coro per Andrea Mingaroni, che ci ha inviato questo beddissimo trucchetto, ah!

R-TYPE

Finito il tempo del continue (9,8,....) Fate ruotare il tasto direzionale nel senso antiorario tante volte quanto sono le vite che desiderate. Il mostro dell'ottavo livello si uccide lanciandogli in bocca il pod.

TENNIS ACE

Eccovi le ultime password con il giocatore Lewper a Wimbledon:

1: BOAM VPSG KKGS FCKO
2: BVGJ FCRM RRMH OKRN
3: CUWP OHJX RRXT YZRQ
4: CIHU OOUX RRXT YZRU
5: AGLO RRWW ZZWN QPZT
6: BTPO VVMG KKGS FCKS

Un bel grazie sofferto a Luca, Giacomo e Giordano di Porto San Giorgio...

MERCS

Per giocare con un livello di difficoltà più alto non dovete far altro che premere il pulsante 1 tenendo contemporaneamente premuto il tasto giù. Ringraziamo tutti Gandolfi Mattia per questo utilissimo trucchetto(!!).

MEGA DRIVE BUSTERS

POWER ATHLETE

Possedete questa cartuccia per il vostro Mega Drive? Beh, allora suppongo che vi faccia comodo digitare "MPV XRPO JM7" come password, così facendo vi ritroverete catapultati all'ultimo quadro (la finale) con tutti gli indici all'ennesima potenza. Piangiamo tutti per la commozione in onore di Luca Corbetta!

SONIC 2

Se siete così scarsi da arrivare all'ultimissimo quadro per poi morire uccisi da Robotnik prestate orecchio a quanto dice il caro Simone Zenoni: per levarsi dalle scatole il fastidioso dottore non dovete mai avvicinarvi al robot quando lui sta per entrare nella cabina di pilotaggio, dovete aspettare che il mirino che vi segue si "blocchi" in una posizione, quindi svolazzargli addosso. Ripetete il tutto per ben 12 volte e dovreste essere in grado di pupparvi la sequenza finale.

VALIS

Volete il sound test? Beh, premete contemporaneamente A, B, C, start nello schermo di presentazione e il gioco è fatto... Grazie a Comini Marco...

MARVEL LAND

Ecco a voi la password che consente di partire da qualsivoglia schermo nel livello normal: ARDE. Per i ringraziamenti vedere sopra...

SHINING IN THE DARKNESS

Per altre mappe vi rimandiamo al mese prossimo per motivi di spazio...

Uff, e anche questo mese il mio lavoro è finito...
Non mi resta che rimandarvi al mese prossimo...
Buon Natale a tutti quanti!

Dave

CONTROL YO

SCOMMETTO PROPRIO CHE ANCHE QUESTO FA PAR
MA NON VI SIETE MAI LONTANAMENTE SOGNATI D

PRINCE O

Masiya per

Ueilà! Eccoci giunti al secondo appuntamento con l'irresistibile Prince of Persia. Se per caso qualcuno tra voi subumani avesse bisogno di aiuto per questo intrigante platform dal successo a dir poco misterioso (invece lo sanno

tutti che è per via dell'animazione del personaggio principale), eccovi la guida semi-completa (sta a voi scoprire il perché del "semi) del secondo livello.
Particolari raccomandazioni: vedete il quadro con due pozioni e il cancello aperto? Bene, non bevete assolutamente la pozione di sinistra, visto che è avvelenata. La pozione invece nascosta nell'angolo in alto a sinistra della stanza dalla quale si accede

TE DI TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE
DI CHIEDERE RIGUARDO AL SECONDO LIVELLO DI...

OF PERSIA

r Gameboy

dal basso e che contiene due "postazioni" di punte che escono dal pavimento vi permette di aumentare la vostra scorta di vitalità, portando fino a quattro il totale dei vostri "triangolini". Buon divertimento, io vado a dormire.

MA

Questa è l'entrata. Buona fortuna!!

CONSOLIAMOCI

Ed eccoci nuovamente alla mirabolante rubrica che vi consente di vendere o scambiare materiale con tutti gli altri lettori di CM! Non sto a dilungarmi eccessivamente, vi ricordo comunque che l'indirizzo lo trovate nel colophon, ricordatevi sempre di specificare la rubrica a cui è destinata la vostra missiva (in questo caso dovete scrivere RUBRICA CONSOLIAMOCI). See ya!

Dave.

Vendo alcune cartucce per **Nes** a L. 40.000 l'una, tra le quali: Duck Tales, Turtles I e II, Metal Gear, The Simpson, Robocop II, Ikari Warrior, Alpha Mission. Per ulteriori informazioni telefonare allo 030/7241286.

Cerco possessori di **PC Engine** + CD Rom per scambio card e dischi. Massimiliano Sacchi, Via Roma 41, 80055 Portici Napoli. Tel 081-476865

Vendo Nes più quattro giochi, tutto in ottimo stato, valore complessivo L. 576.000. Sono anche disposto a vendere singolarmente le cartucce. Telefonare allo 0363/911989 e chiedere di Davide (dalle ore 19:30 alle ore 21:00).

Vendo **PC Engine** più un gioco, tutto a L. 300.000. Vendo inoltre cartucce per Super Famicom, Mega Drive e Neo Geo, disposto a scambi. Telefonare allo 02/2479887 (sera) e chiedere di Aldo. Annuncio valido solo per la zona di Milano.

Vendo **Master System II**, praticamente nuovo, più cavi, istruzioni e sei giochi. Tutto a L. 300.000. Se tutto questo verrà acquistato, vi verrà regalato il comodo computer portatile Super Vision (stupendo! NdD) più due giochi. Sono anche disposto a scambi con cartucce del Game Gear. Per ulteriori informazioni telefonate allo 02/4699969 e chiedere di Andrea (dalle ore 15:30 in poi).

Vendo quattro giochi per il **Nintendo** a L. 200.000 in blocco, 45.000 l'una. Telefonare dalle 13:00 alle 21:30 allo 015/20164 e chiedere di Riccardo.

Vendo **Megadrive** giapponese 9 mesi di vita con quattro giochi - Sonic, Jewel Master e Mario Lemieux Hockey - a L. 350.000. Telefonare al 6466384 e chiedere di Iuri

Scambio **Amiga 500** con più di cento giochi, espansione, cavi, joystick con un Mega CD giapponese e qualche gioco. Telefonare allo 049/794174 e chiedere di Mirko.

Vendo **Nes** più pistola zapper, due joypad, due giochi a L. 180.000. Oppure cinque giochi a L. 180.000. Per ulteriori informazioni telefonare allo 0432/663460 e chiedere di Roberto.

Vendo **Sega Master System II** completo di tutto + cinque giochi: Sonic, Shadow Dancer, Altered Beast, Alex Kidd, Teddyboy, tutto a L. 150.000. Telefonare allo 0332/237038 e chiedere di Daniele.

Vendo **Sega Mega Drive** giapponese più Quackshot, Sonic e The Immortal, tutto a L. 480.000 trattabili. Oppure sono disposto a scambiare il tutto con Super Famicom. Telefonare allo 0422/710265 e chiedere di Luigi.

Vendo **Neo Geo** con due joystick e quattro splendidi giochi: Ghost Pilot, Nam '75, Soccer Brawl, Crossed Swords, il tutto a L. 850.000. Telefonare allo 02/2153095 (ore serali) e chiedere di Luca.

Vendo per **Mega Drive** circa 30 cartucce, tra le quali le più belle dell'ultimo anno, a prezzi imbattibili ed in ottime condizioni. Telefonare allo 0375/889044 e chiedere di Giuliano.

Vendo Sega **Mega Drive** in perfette condizioni, completo di cavo scart e due giochi a scelta. Il tutto a sole L. 190.000. Telefonare allo 0421/679364 e chiedere di Luca.

Scambio **Super Famicom** e tre dei seguenti giochi: Street Fighter II, Final Fight Guy, Magic Sword, Strike Gunner con PC Engine o Game Gear. Telefonare allo 0564/616565 e chiedere di Andrea.

Vendo **Atari 2.600** completo di cinque joystick e venti cassette. Telefonare ore pasti allo 031/200615 e chiedere di Andrea.

Vendo **Game Boy** completo di tutti gli accessori + giochi. Telefonare allo 055/715200 e chiedere di Gabriele.

Vendo **Nintendo Control Deck** con due joypad e uno speciale joystick a manopola, in più otto giochi, tutto a L. 350.000. Telefonare allo 030/941032 e chiedere di Marcello.

Vendo **Sega Master System** più due joypad, pistola e tre giochi inclusi, il tutto a L.

150.000. Vendo inoltre nove titoli a L. 50.000 l'uno. Se l'affare vi interessa,telefonate allo 049/9460918 e chiedete di Francesco (dalle ore 20:30 alle ore 22:00).

Vendo **Sega Master System Plus II** completo di Light Phaser + Alex kidd, Space Harrier, Shadow of the Beast, Rescue Mission, Heroes of the Lance e Forgotten Worlds. Il tutto a L. 439.000. Telefonare allo 085/4911210 e chiedere di PierLuigi. Dopo le ore 21:00.

Vendo **C64** con due joystick, due registratori, alimentatore, copri tastiera, disk drive e monitor Philips. Inoltre cinquantasette cassette giochi e diciotto giochi su disco. Il tutto a L. 350.000 trattabilissime. Telefonare allo 0331/262337 e chiedere di Alessandro.

Vendo le seguenti cartucce per **Nintendo**: Super Mario Bros, The Flintstones, The New Zealand Story, Ice Hockey, Konami Hyper Soccer, Kick off. Ogni cartuccia varia dalle venticinque alle cinquanta mila lire. Scrivere a: Armando Rosati - via Cosenza 36 - 88063 Catanzaro Lido CZ.

Scambio o vendo alcune cartucce per **Mega Drive**, 50.000 o 30.000 l'una. Telefonate allo 011/9491327 e chiedere di Mauro.

Vendo **Sega Master System** con pistola, tre joystick, tre giochi in memoria e undici cassette. Il tutto a L. 600.000. Telefonate allo 0382/472668 e chiedete di Fabio.

Vendo o scambio per **Sega Maga Drive** moltissime cartucce , tutte in ottime condizioni. Per informazioni telefonare allo 0375/889044 e chiedere di Giuliano.

Vendo **Sega Mega Drive** più due giochi e alimentatore, a sole L. 250.000. Telefonare allo 0125/76496.

Vendo **Sega Mega Drive** ancora imballato, con tre giochi e un control pad. Tutto a sole L. 350.000. Telefonare allo 0187/940093 e chiedere di Marco.

Vendo alcune cartucce per **Nes**. Il prezzo varia da L. 35.000 a L. 40.000. Per informazionazioni telefonare allo 011/8223352 e chiedere di Dario.

Vendo o scambio alcuni titoli per **Game Boy**. Tutti con istruzioni e imballaggi originali. Telefonare allo 02/2820004 e chiedere di Andrea.

Vendo **Game Boy** con sei giochi a L. 150.000. Sono anche disposto a vendere o scambiare con giochi per Game Gear i seguenti titoli: Battletoads, Double Dragon II, Hook, Final Fantasy, Legend I e II, Final Fantasy Adventure, Mega Man II, Super Hunchback, Knight Quest, Adventure Island, Castelvania I e II, Turtles II, Battle Unit, Zeoth, Skate or Die Bed'n Rad e Turrican. Telefonare allo 06/8127049 e chiedere di Federico.

Vendo o scambio per **Sega Mega Drive** alcuni titoli. Per ulteriori informazioni telefonare allo 02/33102398 e chiedere di Diego.

Vendo per **Sega Mega Drive** moltissime cartucce che variano da L. 45.000 a L. 80.000. Telefonare allo 0144/322452 e chiedere di Davide.

Vendo **Mega Drive** con sei cartucce a sole L. 450.000. Sono anche disposto a vendere Mega Drive più un gioco a L. 220.000 e tutte le altre cartucce a L. 50.000 cada una. Telefonare allo 06/9376017 e chiedere di Francesco.

Vendo **C64** in buone condizioni, completo di registratore e cavi di collegamento, inoltre copresi nel prezzo di L. 150.000 ci sono tantissimi giochi. Telefonare allo 0923/657142 e chiedere di Francesco

vendo **Nes**, quasi nuovo, completo di due joypad, pistola zapper e ventun giochi nuovi. Il tutto a L. 1.000.000 trattabili. Telefonare allo 0321/474127 e chiedere di Matteo.

Vendo **Atari 2.600** con nove giochi a L. 200.000. Oppure scambio due dei miei giochi con un Sega Game Gear o Atari Linxt. Scrivere a Di Carlo Manuel - via Mezzomerico 2 - 28040 Morano Ticino NO.

Vendo **Neo Geo** con un joystick e alimentatore a L. 450.000 trattabili. Vendo inoltre Zelda per Super Famicon. Telefonare allo 06/8610942 e chiedere di Claudio.

Vendo Ghouls'n Ghost e Castelvania IV per **Super Famicon**, in buonissime condizioni. Le cartucce sono complete di scatola, libretto ed istruzioni. Sono anche disposto a scambiarlo con Zelda III per Super Famicon. Telefonare allo 055/9789120 e chiedere di Lorenzo.

Vendo o scambio **Game Boy** completo di cuffie stereo, cavo video connettore per gioco simultaneo in competizione multipla, otto pile stilo e tre cartucce, tutto a L. 200.000. Telefonare allo 0583/936073 e chiedere di Marco.

Vendo **Sega Master System** più undici giochi a sole L. 449.000, Sega Mega Drive più quattro giochi a sole L. 460.000. Telefonare allo 0425/87170 e chiedere di Andrea. Solo ore pasti.

Vendo **Sega Mega Drive** più un joypad, trasformàtore, cavo TV e un gioco. Il tutto a L. 150.000. Telefonare allo 080/626742 e chiedere di Pierluigi. Dalle ore 18:30 in poi.

Vendo **Nes** con due joypad, quattro giochi e relative istruzioni. Tutto a L. 210.000 trattabili. Telefonare allo 06/6147367 e chiedere di Paolo.

Vendo **Neo Geo** con due joystick, cavi, alimentatore e tre giochi, tra cui: Fatal Fury, Nam 1975, Cyber Lip. Tutto a L. 600.000. Sono disponibili altre cartucce. Telefonare allo 0435/31063 e chiedere di Davide.

Vendo **Game Gear** con alimentatore e nove giochi, a L. 450.000. Vendo inoltre Game Boy con Lightboy e quattro giiochi a L. 155.000. Telefonare allo 0933/938404 e chiedere di Diego.

Vendo **Sega Master System** più quattro giochi. Tutto a L. 200.000. Per ulteriori informazioni telefonare allo 0823/876555 e chiedere di Nando.

Vendo computer **Amstrad.** Tastiera con joypad, registratore e monitor a L. 400.000. Telefonare allo 0721/828276 e chiedere di Franco. Tratto solo con Pesaro e provincia.

Vendo due cassette per **Nintendo**: Tennis a L. 30.000 e Golf a L. 25.000. Scrivete a: Armando Gabini - via Cosenza 21 - 88063 Catanzaro Lido.

Vendo **Amiga 500** più drive esterno, espansione e due raccogliori contenenti trenta programmi gioco, il tutto corredato di manuali ed imballi originali, al prezzo incredibile di L. 400.000. Telefonare allo 0382/488459.

Vendo per **Game Gear** i seguenti titoli: Sonic II, Taz Mania, Donald Duck, Mikey Mouse, Colums, Fantasy Zone. Telefonare allo 0572/490198 e chiedere di Jacopo.

Vendo **Sega Master System II** con sei stupendi giochi. Per ulteriori informazioni telefonate allo 02/6469673 e chiedete di Luca.

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

UN ANNO DI BOVAS' HARD CAFE'

Taaaanti auguri a noooi, taaaanti auguri a noooi, tanti auguri a noi Bovas, tanti auguri a nooooi! Urrà, il BHC ha compiuto un anno! Beh, a dire il vero avremmo dovuto festeggiare il mese scorso, ma ci è sembrato più opportuno posticipare la data di un mese: è infatti solo dal marzo del '92 che il BHC dispone della sua attuale organizzazione, col titolone a sinistra, il box introduttivo, le scemate di noi bovas, eccetera eccetera eccetera. A rovinare la festa, comunque, ci hanno pensato le poste italiane, visto che noi ci siamo ritrovati con un pacco di lettere risalente nientemeno che al Giugno del '92 (siamo quasi a febbraio, mentre scriviamo) e quindi praticamente impubblicabile (unica eccezione: la nostra cara e dolce Teotochi Albrizzi, per la quale un errore di ieri vale quanto un errore di oggi. Maledetta!), vabbè, fa niente, qualcosa di nuovo c'è, e segue...

Noi Bovas.

E DOPO LA FORESTA DI SHERWOOD, BRUCIAMO PURE ROBIN HOOD!

Mitici CM (e chi sono? NdBovas), indovinate un po' chi sono? Come chi? Ma sono ancora io, Sandra, che imperterrita continuo a scrivere. E' il 28 novembre, ho appena letto la lettera dei quell'aborto della natura (animale) alias Robin Hood, e la cosa che più mi sta spingendo a scrivervi alle 11 e 7 di sabato sera (è il fatto che non ti hanno lasciata andare in discoteca. Dì la verità... NdP) (o che comunque non hai trovato proprio niente di meglio da fare NdD) è la voglia di dirvi: "Bruciamo Robin Hood", altro che la foresta di Sherwood!!! I e II, tu (Robin Hood) ti riferisci ai Bovas dicendo "vi scrivo per complimentarmi con voi, non per la rivista, ma per il coraggio che avete a mostrarla" e io ti rispondo (anche se non sono stata interpellata): essere umano (o animale) che sei, almeno loro non si nascondono dietro falsi nomi da idioti come Robin Hood (ci teniamo a precisare che Bovas è un falso nome da intelligenti NdBovas), e poi per quanto riguarda il MS, guarda che ce ne avevo uno pure io e se l'ho cambiato con un mitico MD ci sarà pure un motivo! E se non ti piace la rivista, come ho già scritto a Mauro e Fabio numeri fa (che da bravi ragazzi hanno scritto per scusarsi con la redazione di CM), NESSUNO TI OBBLIGA a comprarla! Un'ultima cosa: spero veramente che tu possa passare un Natale come ci hanno "gentilmente" augurato i Bovas... Ecco fatto, mi sono sfogata (giustizia è fatta), non perdono neanche gli aborti! Ma ora passiamo alle cose più serie (si fa per dire), cioè, dopo un anno sono finalmente riuscita a terminare Quack Shot, e questo grazie ad un amico di buon cuore che ha avuto pietà, al contrario di voi che non avete speso neanche mezza parola per aiutarmi! Ah, ora che ci penso, adesso ho un nuovo cattivo che non riesco a battere, e questo in "Wonder Boy in Monster World". Bene, questo cattivo (se così lo vogliamo chiamare) si trova nel castello, una volta superato il drago. Ha una testa di coniglio la quale, una volta finita l'energia, si stacca e acquista vitalità tutta nuova, e lì mi blocco. Ora uno potrà pensare "e che vole, n'ammazza prima una e poi n'artra", ma questo lo può pensare solo un romano medio, comunque, questa volta abbiate pietà (tsk tsk tsk, nain! NdBovas), lettori compresi. (...) Comunque ora vi saluto prima di addormentarmi del tutto. Buonanott... Ehm, ciao!

Sandra Posta

PS: ho scoperto che mi avete inserita nella Microposta, grazie, anche se mi avete fatto sentire un verme per quello che vi ho scritto (amen, mi ricorderò di te la prossima volta che andrò a pescare... NdP)

Prima di tutto mi devi spiegare cosa ci fa stipata in casa, il sabato sera, una ragazza con quel caratterino. Pensa, se non fossi di Roma ma di Milano già ti avrei invitata a darmi una mano col BHC, visto che sai sempre come rispondere ai mentecatti che ci scrivono (a proposito, cari Mauro e Fabio, noi continueremo a chiamarvi "mentecatti" finché vorremo, speriamo che non vi offendiate, perché nel qual caso... Non ce ne fregherebbe niente! NdD) (senza rancore, neh... NdP). Passando al mostro di cui mi parli, non posso esserti molto di aiuto, al gioco di cui parli non ho mai giocato, spero che qualcuno in redazione intervenga con qualche nota chiarificatrice. Altrimenti sono sicuro che qualche lettore si farà certamente vivo: non si lascia una gentil pulzella in difficoltà...

DELL'ALIENAZIONE

Cari Bovas,era un po' che non ci si sentiva vero? Chissà come siete stati contenti...
Dopo l'exploit del sempreinsanguinato Jason ho pensato bene di prendere carta e penna (ossia pc e stampante) per scrivervi di nuovo. L'argomento? Semplice: le tonnellate di idiozie che da un po' di tempo circolano non soltanto nella vostra posta, ma anche nelle altre a proposito della cosiddetta alienazione da videogiochi.
Tale stupida questione si era già presentata in passato all'epoca dell'esplosione e della successiva diffusione degli home computer: maestri, pedagoghi e altro si misero a criticare i computer per il distacco dal reale e per tutta una serie di effetti dannosi (= penosissime balle) che avrebbero provocato in chi li usava. Beh, passato un po' di tempo le cose si erano sistemate: i computer ormai sono divenuti parte integrante della società e i videogame (grazie anche alla presenza dei giochi più seri) non sono più considerati materia esclusiva di due o tre aficionados; tanto è vero che più di una volta scienziati americani hanno sottolineato lo sviluppo dell'intelligenza che molti videogame apportano (anche se è proprio in America che si è scatenato l'assurdo putiferio riguardo l'epilessia causata dal computer con cui i giornalisti Italiani hanno sguazzato in modo semplicemente ridicolo...).
Adesso pero' sembra che con l'avvento delle console si debba ricominciare da capo.
Non so perché, ma suppongo sia il target medio delle console (anche se il Super Famicom fino ad adesso non era certo nelle possibilità di un poppante) che si aggira attorno ai dieci-quindici anni (gli anni in cui si è più vulnerabili agli stimoli esterni) a far sì che molta gente si preoccupi (inutilmente).
Fatto sta che siamo arrivati a lettere come quella dell'anonimo che ci ritiene delle amebe o lo psichiatra

che tratta noi come dei drogati senza speranza e i redattori come spacciatori (fate attenzione quando andate alla stazione: in un angolo buio c'è sempre un redattore con le ultime cartucce... NdP). Ormai non ripeterò che eccedere è sempre nocivo, anche perché l'ho già fatto. Ciò che volevo dire è che a me sembra che si tenda troppo a giudicare le persone dalle proprie passioni e passatempi, tralasciando aspetti della persona ben più importanti (la simpatia, la disponibilità, la spontaneità...).
L'abito non fa il monaco? Mi sembra adeguato...
Il suo modo di pensare secondo me è un degno frutto della società moderna, dove viene preso in considerazione solamente l'aspetto esteriore delle cose; una società dove le mode e la pubblicità costringono le persone a mascherare i loro modi di pensare sotto a una patina uguale per tutti: se fai questo o ti piace quell'altro sei OK, altrimenti... Inoltre, caro il mio psichiatra, a parte il fatto che non mi pare saggio voler analizzare il fenomeno dei videogiochi quando ci sono passioni come il tifo che mi paiono assai più dannose; perché non provi (a tuo rischio e pericolo) a fare un analisi della mia situazione?
Bene, partiamo.
Ho diciassette anni (forse quando la lettera arriverà e magari sarà pubblicata diciotto), studio in un Istituto Tecnico Commerciale e me la cavo abbastanza bene. Amo gli animali (specie i gatti) e mi piace stare in compagnia. Faccio parte di una classe stupenda dove regna un affiatamento incredibile e adoro scorrazzare per la mia città il sabato pomeriggio. Non bevo, non fumo, non faccio uso di stupefacenti. Saltuariamente faccio un salto in discoteca.
E ora passiamo al bello: i miei interessi. Sono un grandissimo fruitore di horror e adoro lo splatter e il gore (ma forse tali termini non rientrano nel suo lessico) così come le opere di Dario Argento e dei maestri Americani.
Riesco a guardare anche i film più truculenti senza batter ciglio e provo quasi piacere nel vedere le scene più forti e sanguinolente. Se vuol capire meglio che genere di film guardo, vada in una videoteca e si noleggi BAD TASTE. La mia camera è addobbata con ben sei poster giganti di film horror (i mitici SPLATTER POSTER) che mostrano scene non proprio delicate (mia madre si rifiuta di entrarci per pulire...) e ho una raccolta quasi completa delle opere di King e Barker. Subito di fronte alla porta c'è un manifesto creato con il computer (col Banner, precisamente) dove campeggia la mitica frase di Barker: "Siamo tutti libri di sangue; in qualunque punto ci aprano, siamo rossi".Significativa, vero? Ah, quasi dimenticavo: si vada a leggere sul numero dieci di Consolemania cosa può partorire la mia mente...
Passiamo alla parte più attinente alla sua lettera: i videogame. Innanzitutto è bene sottolineare che non ho un orario fisso in cui videogioco: a volte gioco per un giorno intero, altre volte non tocco il joystick per un'intera settimana (praticamente videogioco QUANDO E QUANTO MI PARE E PIACE, e se un giorno ho a che fare con un nuovo shoot'em up non smetto di giocare finché non ho superato i primi due o tre livelli). Oltre al PC con cui sto scrivendo ho un Amiga, un Megadrive, un Super Famicom, un Game Gear e due monitor (visto che secondo l'anonimo chi ha il computer è savio e chi ha una console è deficiente, non dovrei essere un caso irrecuperabile): tutta roba conquistata a forza di piagnistei e suppliche (ormai comunque sono a secco di fondi: come mi comprerò il Mega-CD e il Super CD-ROM?). Secondo lei sono tutte scemenze vero?
E allora tutti gli altri aspetti del consumismo moderno a cui sicuramente anche lei da il suo contributo cosa sono? Lei critica le console perché causano diversità fra i ragazzi più abbienti e quelli meno, ma lei ha mai pensato quando si è comprato un televisore da 40 pollici, uno stereo da dieci milioni o una macchina fotografica da mezzo milione che c'è chi si deve accontentare di un 14 pollici, un walkman e la macchina fotografica trovata nel fustino?
Poteva mancare l'angolo musicale? Certo che no! (Calma un attimo, Gianluca, nessuno ti dice che il nostro dottore abbia tutte queste cose in casa, e comunque hanno tutte una loro relativa utilità, visto che servono a fare cose completamente differenti: con venti console, invece, puoi farci solo la stessa cosa. Pensaci. In ogni caso, sono d'accordo con te che NESSUNO su queste pagine possa introdurre moralismi in svendita tipo "c'è chi muore di fame", dato che siamo tutti -chi più, chi meno- dei consumisti convinti. Io, magari, per primo. NdP) Ascolto tutto l'heavy metal in generale e ho una particolare predilezione per il trash più duro e selvaggio. Perché non prova ad ascoltarsi l'ultimo LP dei Napalm Death? Le farebbe bene... O forse preferisce i magnifici Death SS (oops, Sylvester's Death!) e gli urli animaleschi di Steve Sylvester? Ah, quasi dimenticavo: osservi bene anche le copertine dei dischi che compro; sono molto artistiche... Passiamo all'ultima (ma solo cronologicamente!) mia fissazione: i manga e il cinema d'animazione giapponese. Oh beh, dirà lei, da uno così il minimo che ci si poteva aspettare era che guardasse delle scemenze assurde come le produzioni giapponesi, vero? Le dirò di più: non ho mai visto uno dei super idolatrati (anche da quelli come lei) cartoni di Uoll Disni (anche se farò un pensierino per gli ultimi due, che mostrano una caratterizzazione e un'animazione quasi giapponese: notati gli occhioni tondi della Sirenetta?) (fossi in te, invece, li guarderei: ci sono film d'animazione di "Uoll Disni" che hanno più di cinquant'anni, e questo quando i Giapponesi probabilmente manco sapevano come si disegnasse, un cartone. Augh! NdP).
Eppure stravedo per Gundam, Baoh, Macross e compagnia bella (complimenti a Ivan Bersanetti per le tavole su TGM). Pensi che ho speso la folle cifra di 85000 per un libro di illustrazioni di Masamune Shirow (grande! NdP) (a tutti i cybermaniaci: compratelo, INTRON DEPOT 1 è stupendo!) + altre 45000 per il mobile suit Gundam Illustration World (a proposito, ho guardato e riguardato attentamente ma non mi risulta che l'RX-78NT1 Alex abbia come arma le esalazioni-da-petto-villoso oltre alle solite spade laser e ai cannoncini Balkan...) (permettimi un consiglio: se hai più di diciotto anni, procurati "Urotsukidoji", un vero capolavoro dell'animazione splatter giapponese NdP) Che ne dice? Sono abbastanza folle? No?
Ah, va bene; allora aggiungiamo l'ultimissima novità: i giochi di ruolo (sono giocatore di Dungeons & Dragons e master di Call of Cthulhu: riuscite a immaginare cosa faccio passare ai miei investigatori?). Se lo immagina passare intere giornate a tirare dadi a 20 facce, tracciare mappe intricate, ascoltare dal master storie di maghi, orchi e nani immedesimandosi in modo totale nel chierico impersonato e parlando agli altri giocatori in modo assurdo e ridicolo? Beh, io lo faccio e non me ne vergogno affatto! La vergogna è un sentimento che si accompagna a ben altri individui, che probabilmente non hanno mai giocato con i videogiochi... Allora, mi sembra di non aver dimenticato niente: spero che vorrà inviare alla posta di CONSOLEMANIA un resoconto esaudiente (gratis, però: tutti i soldi che ho li ho spesi in videogiochi) sulla mia psiche (che secondo i Bovas è seriamente compromessa...).
Da parte mia, le prometto che cercherò di fare il bravo e le giuro che non appena smette di piovere cercherò un campo di spinaci e me li divorerò tutti quanti crudi. Ragazzi, nei limiti della normalità e senza eccessi, fate quello che vi pare e piace fregandovene di quelli che vi criticheranno per le vostre manie: la nostra è di sicuro l'età più bella e va goduta sino in fondo senza costrizioni.
Alla fine vinceremo noi!

Gianluca Betti, detto anche BEETLEJUICE (lo spiritello porcello)

PS: vorrei sottolineare che i videogame e tutti gli altri interessi che ho non mi hanno mai condotto alla solitudine: tutt'altro in certi casi mi hanno dato nuovi spunti di dialogo con le persone che mi circondano.
Tuttavia a volte le vicissitudini della vita di noi ragazzi possono portare inevitabilmente a periodi di chiusura (una per tutte: la scuola) in cui siamo costretti a tapparci in casa: beh, io in quelle occasioni mi guardo Venerdì tredici parte 7, Lamù, Record of Lodoss War; mi ascolto The Torture Never Stop degli W.A.S.P. e poi magari mi faccio una partita a Street Fighter II, capito?
PSS: Caro Gighen, a parte il fatto che hai insozzato il nome di uno dei miei personaggi preferiti (se ti fossi chiamato Lupin ti avrei trattato molto peggio...), ricordati che alcune persone scrivendo fanno APPOSTA gli scemi, altri invece lo sono e non se ne rendono conto.
Caro Franco Rossi, caro Michele Fallani; la posta di CONSOLEMANIA non è e non deve diventare una rubrica di domande e risposte (o almeno non solo quello).
I Bovas secondo me fanno BENISSIMO a pubblicare lettere alternative come quella di ragli nella notte, Dr Brainless, Jason ('sto nome mi è familiare...), Giovanni il campagnolo e altri.
Servono a rendere la posta meno monotona, e indipendentemente dalla loro validità la rendono più varia e appetibile (io ad esempio non appena arrivo alla posta salto le lettere di domande e le leggo per ultime).
PSS: Saluti a tutta la redazione anche da parte del folle Jason, che tuttavia è un po' arrabbiato con voi (prima dite che ci mandate Marco Auletta, poi lo spedite a Telemontecarlo; il povero Jason aveva già mandato l'ascia preferita dall'arrotino ed era in preda a spasmi incontrollabili di gioia al pensiero di conoscere personalmente MA).

Innanzitutto devo ringraziare Gianluca per avermi fatto un piacere non indifferente: mi ha spedito la lettera SU DISCHETTO, e non solo l'hard-copy come fanno tanti di voi. A tale proposito, vorrei aprire una piccola parentesi tecnica: io e Dave scriviamo con il C1-Text su Amiga 1200, e non abbiamo nessuna difficoltà a leggere i file MS-DOS purché ci vengano inviati in formato WORDSTAR e su un dischetto a BASSA densità (quelli con una tacca sola, per intenderci), visto che l'Amiga, quelli ad alta densità, proprio non li può digerire. Per tanto, tutti coloro che hanno un Amiga o un PC, e intendono scrivere con quelli, ci fanno una cosa graditissima se ci spediscono anche il file della lettera sul disco, oltre che la copia su carta! (Anche solo il disco va bene: ci rendiamo conto che non tutti hanno anche la stampante). Parentesi chiusa, veniamo alla risposta vera e propria. Beh, direi che di cose da aggiungere non ce ne sono, hai detto tutto tu. Per quel che mi riguarda, non apprezzo il tuo genere di musica, non apprezzo il cinema splatter (ma ADORO i fumetti dello stesso genere) perché è tutta finzione, e non gioco di ruolo. Ma questi non sono che gusti personali, sui quali non mi sembra il caso di discutere. Attendiamo ora trepidanti il responso dello psicologo...

INDICIAMO UN MEGA SONDAGGIO

Spettacolare redazione di CM, sono un fortunatissimo possessore di un Megadrive ufficiale, che per me è la macchina a 16-bit migliore di tutte. Vorrei passare ora a un paio di domande (hai uno strano concetto di "paio"... NdP)
1) è vero che stanno convertendo Street Fighter II Champion Edition per MD?

BOVAS'HARDCAFE'

2) Vorrei maggiori delucidazioni sul Mega CD 2.
3) Perché non tagliate un po' di pubblicità? Game Power ne ha molta di meno!
4) Come mai avete delle news così scarse?
5) Il Neo Geo ha 16 o 24 bit?
6) A quando Thunder Force 3 e 4 in Italia?
7) E' vero che Thunder Force 4 ha un chip di protezione?
8) Come mai non date retta ai lettori? Dico io, molti vi hanno scritto chiedendo la voce "longevità" nella pagella, e invece nisba.
Saluti da

A

Ps: pubblicatemi, è un ordine.
PPS: ho fatto una scommessa.
PPPS: per pietà...

E bravo il nostro Antonino Alicata (mi spieghi che cacchio di firma sarebbe "A"?), ci hai posto un sacco di belle domandine. Eccoti le risposte.
1) Sembra proprio che Street Fighter II per MD non sia più solo un sogno, ma bisognerà attendere ancora qualche mese non dico per vedere il gioco, ma solo per avere notizie più sicure.
2) Si tratta di una macchina completamente nuova, che non ha nulla a che fare col "vecchio" mega CD. Vorrei a tale proposito aprire una parentesi: in Giappone stanno già buttando via una macchina (il M-CD) che qui in Italia è fresca di importazione...
3) Perché poi saremmo costretti a tagliare anche la qualità della rivista, proprio come Game Power!
4) Perché noi, a differenza di certa gente che si diverte a criticarci, diamo delle notizie solo quando sono certe o quando le fonti si rivelano attendibilissime: dare aria alla bocca non solo è inutile, ma spesso fa fare anche brutte figure. E' capitato anche a noi, lo sappiamo, ma cerchiamo di migliorare. Comunque, se proprio le news non ti piacciono, chiama in redazione e prenditela con loro, visto che sono proprio loro a occuparsene.
5) Il Neo Geo? E' un bel dilemma: la tecnologia a 24 bit ha poco senso, come tutti gli esperti di informatica sanno (generalmente si va in potenze di due: 8,16,32...), e la storia dei 24 bit nasce dalla promisquità dei due processori che controllano la macchina. In teoria si tratta di un 16 bit, ma volendo sommare i "bittaggi" dei due processori, si può tranquillamente parlare di una macchina a 24 bit. Spiacente, ma più chiaro di così non posso essere.
6) Thunder Force 3 esiste già in versione americana, ciò vuol dire che, teoricamente, se la sua importazione ufficiale non è ancora avvenuta, dovrebbe essere cosa di poche settimane. Per Thunder Force 4, ahimè, dovrai pazientare ancora per moooooolto tempo...
7) Sì, è vero, e molto presto TUTTE le cartucce lo conterranno: tempi duri per la compatibilità e per gli adattatori...
8) Il sistema di valutazione di CM non vi piace? E allora, visto che siamo stufi di ripetere sempre le solite menate, facciamo così: ora le domande le poniamo noi a voi, non vi resta che infilare le risposte in una busta e spedirle a "VE LO DO' IO IL VOTO" - Bovas' Hard Café - Consolemania - C/O Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Dopodiché proporremo agli editori di modificare i punteggi secondo le vostre esigenze. Contenti?
A) Vorresti più di un commento per recensione?
B) Quali voci aggiungeresti alla pagella?
C) Ti piace l'assetto attuale delle recensioni (foto, cartelli, pagella, ecc ecc)?
D) Ti piace il tono delle recensioni di CM?
E) Quale/i console o computer possiedi, e quali saresti intenzionato ad acquistare?
F) Inserire qui eventuali altri consigli...
Almeno così sapremo chiaramente se è il caso di apportare effettivamente qualche modifica, o se lasciare tutto così com'è: non bastano due lettori al mese che ci chiedono questo o quello. Un bel pacco di lettere tutte sullo steso argomento fa certamente più effetto. Au revoir...

CAPTAIN PLAYGAMES? (Ovvero: chissà dove andremo mai a finire...)

Caro Lord SNK, lo so che sei anormale, come hai dimostrato nella tua lettera, ma ciò non esclude una risposta a una simile prova di ignoranza. Tralasciando le critiche che i Bovas ti hanno gentilmente fatto (poche, troppo poche), mi chiedo come fai ad esaltarti ancora con il vecchio Neo Geo. Devo dirti che mio padre ha un bar con una cinquantina di coin op, e ne cambiamo due alla settimana restando sempre all'avanguardia! Confronto a questi il tuo Neo Geo E' NULLA! Alcuni miei amici hanno il MD, il MS e il NES, e non li trovo affatto brutti come dici tu, anzi, se mi chiedessero di scegliere tra queste console e il tuo Neo Geo preferirei certamente le prime, perché il software costa meno. Non parliamo delle tue cartucce! Pensa che per quest'estate (o ancora prima) dovrebbe arrivarmi addirittura il mitico Street Fighter III, altro che il tuo Fatal Fury! Ciao, buffone!

Marco

PS: torna a casa! (Perché Lassie è più intelligente di te) (e magari a casa ci è già tornato... NdP)

Buaaaaaaaaaaaaaa! Sob, sigh! NOOOO! Scusa se mi dispero tanto, comprendo le tue buone intenzioni, ma qui stiamo davvero scadendo nel demenziale: il mese prossimo magari mi scrive uno che ha un'intera catena di sale giochi, o un giorno o l'altro... Non oso neppure immaginarlo. Scusami, Marco, ma non reputo la tua lettera molto più intelligente di quella dell'odiatissimo Lord...

DAVE REGALA IL SUO SUPER FAMICOM!

ra redazione di Console Mania, sono un vostro affezionato lettore che vi segue ormai da molto tempo. Vi ho scritto per narrarvi la mia DISGRAZIA e per chiedere il vostro ausilio. Un mese fa ho comprato il tanto sospirato SF, che ho potuto godermi solo per qualche giorno. Infatti, esattamente il quinto giorno, mentre lo stavo collegando al televisore, ho tirato un po' troppo la corda e la console è caduta a terra, frantumandosi. Io, in prima persona, ci rimasi molto male, e come me il mio fratellino e i miei genitori, che avevano fatto tanti sacrifici per comprarmelo. Allora io, leggendo la posta del nr 13 di CM, ho letto che ad un ragazzo era capitata una vicenda simile alla mia, e gli è stata mandata, dalla redazione, una console nuova. VI PREGO, speditemi una console come avete fatto per quel ragazzo, anche meno costosa, purché possa continuare a giocare coi videogame e a leggere la vostra rivista...

Fabio S. (Cognome omesso per pietà NdP)

A una prima lettura sono rimasto allibito, non riuscivo a capacitarmi di questi presunti atti di bontà da parte della redazione e, in particolare, da parte di noi cattivissimi Bovas. E il bello era che avevo già ricevuto qualcosa di molto simile, ma proprio non riuscivo a connettere, a capire. Meno male che sei arrivato tu con il tuo preciso riferimento temporale, sono andato a rileggere la posta incriminata, e infine ho capito l'arcano: trattasi di uno dei soliti casini creati da quella testa vuota di Dave (avete presente le 10000 lire degli annunci, vero?), che quando scherza sembra sempre che parli sul serio. Sappiate quindi che al lettore del Nr 13 il Lynx non è mai arrivato e MAI gli arriverà, e lo stesso vale per tutti gli altri. Continua comunque a sperare: mi ha detto Dave che per rimettere apposto le cose, ti regalerà il suo Super Famicom (he he he he he! NdP). Contento?

DIAMO A CESARE QUELLO CHE E' DI CESARE

Ho scritto questa lettera a Console Mania per discutere di due problemi fondamentali: parlerò del primo e cioè del fatto che a ottobre ho acquistato un Super Famicom, ma non ero entrato in quel negozio per comprare la suddetta console, ma bensì un bel PC Engine CoreGraphx. Appena ho chiesto al commesso informazioni sulla sopracitata console a momenti mi rideva in faccia. Mi ha detto che è una console destinata alla rovina a causa della sua scarsissima diffusione. Idem per il PC Engine GT. Ma perché il M-CD, quando è uscito, costava L. 800.000 ed ora, dopo un po' di mesi, lo si trova facilmente a L. 499.000, mentre il il DUO della Nec costa ancora L. 899.000?
Alla fine purtroppo ho acquistato un Super Famicom, rimanendo però deluso, dal momento che adoro il PC Engine. Vi prego umilmente di darmi una risposta.
Poi vorrei rispondere alla lettera di Marco Alleori: conosco persone che per canne da pesca spendono L. 150.000 e L. 100.000 per il mulinello. Senza contare che stanno ugualmente sole tutto il giorno e spendono L. 25.000 a domenica per pescare in un laghetto. Conosco persone che per elaborare un motorino spendono più di mezzo milione e spesso girano da sole (magari facendo spavaldamente le "penne"... Ah, come ci godo quando cadono... NdD). Conosco persone che spendono dal mezzo milione in su per macchine radiocomandate a benzina. Conosco gente che spende più di quattro milioni per un 486 di cui non se ne fa niente...
Queste "spese", da me elencate, presentano, un po' come si è detto dei videogiochi, l'inconveniente di provocare nell'animo di chi le pratica solitudine. Perché non le hai menzionate?
Poi, i redattori di Console Mania non ci hanno MAI invogliato a videogiocare. Io posseggo 11 numeri di Console Mania e te lo posso assicurare...
E' da quando avevo sette anni (ora ne ho 15) che gioco con un C64, e ora, da tre anni gioco con un Mega Drive e da pochi mesi anche con un Super Famicom. Ancora non mi sono né drogato e neanche fumo. Al contrario esco ogni sabato sera e tutta la domenica con gli amici. Gli altri giorni non posso perché devo studiare. Sai, caro Marco Alleori, quello che sto per dire è vero: ho speso almeno un centinaio di mila lire per due giochi (Street Fighter 2 e Captain America) (bugiardo, diciamo più di duecento... NdD), ma se non lo avessi fatto sarei ancora là al bar a spararmi delle belle biocche (poi al bar i soldi volano con molta più facilità: i doppi, le bibite e tutto il resto portano via soldi). Discorso chiuso.
Sulla vostra rivista non ho nulla da dire, è perfetta. L'unico difetto (ehi, ma non era perfetta? NdD) che ho potuto trovare è che molti lettori hanno spedito molte lettere senza mai essere pubblicati. Io sono uno di questi, pubblicatemi quindi!

Parrino Stefano.

Caro Stefano, vedi, un lettore potrebbe anche spedirci 50 lettere senza mai vedersene una pubblica-

Db_Line srl

V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Tel.0332.819104ra
Fax.0332.767244
VOXonFAX 0332.767360

LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

Riservato ai rivenditori

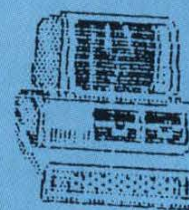
SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE

VOXonFAX: Dal telefono del vostro fax chiamate lo 0332:.767360. Vi risponedera' VOXonFAX che Vi fornira' in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI: **Informazioni sui servizi offerte ai i rivenditori. Listino completo rivenditore- Offerte speciali e promozioni - Servizio Novita'- Effettiva disponibilita' di magazzino** (aggiornata ogni 2 ore.) **- Immagini dei giochi venduti.**
Richiedete il vostro codice di accesso chiamando lo 0332.819104 o inviando un fax con i dati della vostra attivita' allo 0332.767244.

Db_Line, insieme a:
2 Company USA
1 Company di Taiwan
2 Company Giapponesi
2 Company di Hong Kong
E' PRONTA A LAVORARE CON VOI!!

-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI
-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale
-ASSISTENZA TECNICA
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
-TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI

INTELTRONIC prodotti d'intelligenza elettronica

via Fucilari,63 tel.fax 081-5176722, 84014 Nocera Inferiore (SA)

Pensi di aver trovato la tua consol Preferita ad un Prezzo eccezionale? Allora fermati e aspetta un secondo, telefonaci e capirai di aver SBAGLIATO!!

Assistenza
Tecnica
Modifiche
Console
In standard
R.G.B

grande assortimento di software per console

PREZZI ECCEZIONALI !!!!

NON PERDETE L'OCCASIONE !!!

TELEFONATE O SCRIVETECI PER RICHIEDERE IL CATALOGO GRATUITAMENTE!!

telefona o scrivi per informazioni

vendita per corrispondenza

BOVAS'HARDCAFE'

ta, questo perché noi favoriamo la qualità a discapito della quantità (ma che bella frase che ho fatto). Ma veniamo ora al nocciolo: non ritengo che il PC Engine sia una macchina superata, anzi, forse è quella che, ancora adesso, è usata meglio... Per quanto riguarda la questione Marco Alleori non voglio assolutamente aggiungere una parola, è sufficiente la tua risposta. Pregherei comunque il MR in questione di farsi sentire per sentire quante e quali sono ora le sue opinioni...

LE BARBABIETOLE FANNO PIU' BENE DEGLI SPINACI

Cari pipponzi di Console Mania, la speranza è l'ultima a morire ed abbiamo preso il coraggio a 52 mani (ebbene sì, vi scrive un'intera classe del Liceo Classico "Pietro Verri" di Lodi) per mandarvi una lettera. Siamo tutti appassionati di console e videogame in genere e leggiamo ogni mese la vostra (e nostra dopo che l'abbiamo comprata) fantasmagorica rivista. Non prolungandoci ulteriormente vorremmo porvi i classici domandoni:
1) Perché ConSOLE Mania non la chiamate ConLUNE Mania?
2) Non vi rincresce di spezzare 26 cuori di vostri ammiratori non rispondendo a questa lettera?
3) Ma chi vi ha dato il patentino di recensori? E' lo stesso del triciclo?
4) Cosa ci consigliate di comprare: un GIG Gamate, un Super Vision o un NEO GEO?
5) Quanto tempo ci vorrà in media prima che un gioco giapponese per Super Famicom venga convertito per il Super Nintendo?
6) Perché fate le recensioni così belle e poi vi tradite scrivendo due trucchi completamente uguali su due differenti numeri della rivista?
7) Potreste precisare se il gioco recensito è già importato ufficialmente o meno per ogni console?
8) Uscirà Shining Force in inglese sul Mega Drive?
9) Voi mangiate gli spinaci? Noi le barbabietole perché sono più sostanziose.
Vi ammireremo sempre, ancora di più se pubblicherete la nostra lettera.

I ragazzi della VB.

Bando alle ciance e via, puppiamoci immediatamente le risposte:
1) Perché non volgiamo che diventi una rivista VM18...
2) Beh, ora che me lo hai fatto notare ti rispondo tranquillamente che non me ne frega niente...
3) Il patentino non ce l'ha ancora nessuno, ma non lo far sapere alla motorizzazione o ci chiuderanno in gattabuia!
4) Non saprei, sono tutte e tre macchine superate...
5) La cosa è direttamente proporzionale alla celerità del distributore ufficiale...
6) Perché nessuno è perfetto (tranne me, ovviamente)(Già, e chi fa la rubrica dei trucchi? NdAlex).
7) E voi quanto ci pagate?
8) No, almeno non per ora, ma per tutti i liceali è prevista una versione in cui sarà possibile selezionare il greco o il latino.
9) Gli spinaci sono buoni, mentre le barbabietole fanno schifo...

MI REGALATE UN MEGA DRIVE?

Carissimi Bovas, sono un ragazzo di 15 anni che, naturalmente, legge CM (fantastica rivista). Per me siete più unici che rari e vi stimo molto (spero non come la Pina stima il suo Ugo, NdD).
In questo momento sto scrivendo fra i 14 numeri di CM, però con molto rancore, perché? Questo per il semplice fatto che non posseggo neanche una console, neppure un Game Boy. Nonostante questo mi diverto molto solo leggendo la vostra rivista. Desidererei tanto ricevere un Mega Drive giapponese, in modo da divertirmi anch'io, ma purtroppo non me lo posso permettere. Inoltre mia madre è casalinga, mio padre camionista e io lavoro (solo L. 100.000 al mese!), e per di più il mio piccolo ricavato viene usato dai miei genitori, così a me rimane giusto qualcosa per acquistare, tra le altre cose, la vostra rivista.
A voi sicuramente non importerà nulla dei miei problemi, però voglio azzardarmi a chiedervi umilmente di regalarmi un Mega Drive giapponese.
Se me lo regalerete ci vorrà un po' di tempo per acquistare un gioco, ma nel frattempo potrò farmi prestare qualche cartuccia da un mio amico.

Mr X (omettiamo il nome per ovvie ragioni... NdD).

P.S. Vi scongiuro, ve ne prego, esaudite il mio desiderio, così non leggerò solo le recensioni, potrò anche giocare!

La lettera mi sembra troppo sincera per trattarsi dello scherzo di qualche burlone, quindi passiamo a rispondere seriamente: allora, caro X, non ti sembra che, a 15 anni sia ora di svegliarsi? Ti può sembrare possibile che qualcuno nella vita ti possa regalare qualcosa? Le cose vanno sudate, guadagnate con la propria fatica, anche nel tuo caso. L'unico consiglio che ti posso dare e di far ragionare i tuoi, mi sembra inammissibile che un ragazzo venga rapinato dai propri genitori di tutto il suo stipendio. In più considera il fatto che per centomila in più non diventa ricco nessuno... (Considera anche la possibilità di trovare un lavoro più remunerativo. NdAlex) Fallo pure leggere ai tuoi genitori...

MI SCAPPA LA PUPU' MA NON RIESCO A FARLA!

Cari Bovas, sono un ragazzo di 17 anni che vi scrive già per la seconda volta. Non vi ricordate di me? Ma sì, dai! So sempre io: Mister Stink, e dall'odore in giro lo si dovrebbe anche capire. Innanzitutto specifichiamo che la mia famosa colite è finalmente passata per cedere il posto a fastidiosissime emorroidi. Così ora non posso lav..., andare al b..., fare la c..., insomma, avete capito o no? Come faccio a farmi il Bidet? (E la barba? NdAlex)
Ma passiamo ora ad argomenti meno gustosi. Prima di tutto i meritati complimenti per la rivista che tirate su (come Lavazza) ogni mese. Ma arriviamo al clou della lettera. State tranquilli, non parlerò più di Captain Sega, di Lord SNK e zozzate varie. Mi è piaciuta molto la battuta della metropolitana (la devo provare quella cosa lì), quindi grazie per il suggerimento (credo si riferisca alla lettera del caro buon vecchio Gighen, NdD). Passiamo adesso alle domande:
1) E' vero che il Super CD darà al Famicom 32 bit di potenza? (E dieci piani di morbidezza? NdAlex)
2) Una cartuccia per Super Famicom quanti bit può contenere al massimo?
3) E' vero che l'attore che interpreta Pierre in Beautiful era un contendente di Bush?
4) Il mega CD migliora la grafica del Mega Drive?
5) E vero che ... Uuuhuuuuu,... Ahaaaa....oohhoooo..., dannazione, la colite è ricominciata!
6) prima di lasciarvi vorrei però sapere se conoscete un certo Gianfranco Giancane (assomiglia moltissimo al primo mostro di Super Ghouls'n'Ghosts per Super Famicom, Spaccaosse Massimo (ha partecipato, mi sembra, al film di Kick Boxe vendetta personale) e infine un certo Dino R. Cazzafit (la cazzafitta, o intonaco, se preferite, con due bei baffazzi). Questi impiastri li cerco perché mi devono impiastrellare casa mia! Ci tengo moltissimo! Ma adesso, come dicono "li cristiani delle parti mia": Salute omini cento!!! (E che vor di? NdD).

Mister Stink.

P.S. E non mi annoio!
P.P.S. E non mi stanco!
P.P.P.S E devo andare al bagno!

Complimenti davvero, tu si che mangi tanti spinaci! Perché oggi sono molto buono voglio rispondere a tutte le tue domande in modo molto approfondito:
1) Possibile, anche se, almeno fino ad adesso, non esiste neanche un progetto definitivo per realizzarlo.
2) Il numero varia a seconda delle dimensioni dei vari bittini. Se gli fai fare una cura dimagrante anche 100.000.
3) Io DETESTO Beautiful, e Bush mi sta pure sul gargarozzo...
4) In teoria no, rimanendo i colori sempre 512, in pratica sì, disponendo la macchina di una memoria maggiore...
5) Sì, direi proprio di sì. Perché non ti butti giù dalla finestra?
6) Gianfranco è mio cugino, e non provare più a dargli dell'impiastro! Stammi bene...

MA QUANTE BEDDE DOMANDE...

Cari amici del Muccas' Hard Café, vi ho scritto taluna lettera quando ho scoperto che quell'allegrona 96enne della mia prof di latino, greco, italiano, torture e supplizi mi aveva appioppato un bel 3 nella prima materia sopracitata. Da quel momento ha iniziato ad assillarmi un terribile sogno: inizio a giocare con il mio Mega Drive e mi accorgo che, mentre corro per la Green Hill Zone con Sonic, vedo dietro di me Mario, ma non con la solita tutina rossa, bensì con un perizoma in pelle nera che mi insegue cercando di prendermi con il suo gatto a nove code. Cosa devo fare? Devo aumentare la dose giornaliera di guttalax o è meglio comperare Super Mario 4 (Dio mi scampi) per il mio nuovo Super NES?
Posso farvi alcune domande? (E' fuori discussione! NdD).
1) Posso farvi alcune domande (forse ve l'ho già chiesto) (spiritosone! NdD)
2) Perché non fate una rubrica sui coin op?
3) Perché io ho solo cinque dita nella mano destra quando per giocare a Street Fighter 2 ce ne vogliono sei?
4) E' vero che esiste un convertitore che permette di utilizzare le cartucce del MD sul SF?
5) Sapete che quelli di "Gheim Paua" hanno insinuato su di voi più di una volta? (A me state più simpatici voi!).
6) Mi consigliate cinque bei platform, sia nuovi che vecchi, per il Super Famicom?
7) Che ne pensate di North Star Ken 6 per SF?
8) Tra di voi in redazione c'è qualche vero patito (come me, del resto) del mitico Ken della sq....(Scusate) scuola di Okuto?

Putrolenti e luridi saluti da Ciro "Lizardman" di Bologna.

Caro Ciro, non mi sembra il caso di prendertela così a cuore per un tre sul registro, roba da niente, al massimo ti bocciano! Che vuoi che sia? Ma è venuto il momento di pupparci le risposte!
1) Yuck Fou!
2) Ci stiamo pensando, scrivete e diteci cosa ne pensate...
3) Perché la Capcom è giapponese e i giapponesi hanno sei dita...
4) Certo, l'ho inventato io!
5) E a noi?
6) No, perché non ho voglia di scervellarmi...
7) Cibo per le capre...
8) E io chi sono?

E FINALMENTE UNA BELLA LETTERA SERIA

Mitici Bovas (grazie per il "mitici", NdD), sono un ragazzo diciassettenne appassionato di videogame e cartoni animati giapponesi e devo farvi i migliori complimenti per la vostra NONSAPREICHEAGGETTIVOUSARE rivista. Sono rimasto molto colpito leggendo nel BHC del numero 14 la lettera dello psicologo Marco Alleori e vorrei esprimere le mie opinioni al riguardo. Caro Marco (non offenderti se ti do del tu), permettimi di dissentire innanzitutto dalle accuse che rivolgi alle riviste di videogame. Come ha spiegato Dave nella risposta alla tua lettera, una rivista ha il compito di informare semplicemente il lettore, non ha funzione promozionale. Sulla base del tuo ragionamento, dovremmo abolire anche Quattroruote o Motociclismo, poiché, riportando i dati di auto e moto potenti, possono invogliare il lettore ad acquistarle per poi guidare ad alta velocità. Per non parlare delle guide TV... Pericolosissime per tutto il genere umano.
Spero che tu ti renda conto che non sono certo delle riviste a causare in un ragazzo la "folle passione" per i videogiochi. A questo proposito dovresti chiarirmi una questione: scrivi nella tua missiva che molti ragazzi "alienati a causa dei videogiochi" sentono un bisogno estremo di vivere all'aperto insieme agli altri. Ma se questo bisogno è così forte, perché non spengono la console ed escono di casa? No, non credo assolutamente che la loro alienazione sia causata dai videogiochi. Non hai mai pensato, caro Marco, che un ragazzo, sentendosi solo e ricercando attenzioni che non riesce a trovare, si rifugi nel mondo dei videogame per ottenere quell'importanza, quella considerazione che gli è negata nella vita reale? Io non avrò una laurea, ma mi sembra ovvio che un ragazzo frustrato che ha dei problemi possa cercare un conforto tanto nei videogiochi quanto nella droga (caso estremo) (non mi sembra una frase molto veritiera, in quanto droga e videogiochi non hanno nulla in comune, uno gioca per divertirsi, anche se è frustrato, per passare qualche ora spensierata, mentre la droga ha un effetto opposto... NdD)(Questo ti fa onore, Dave, perché vuol dire che non ne hai mai provata. L'effetto contrario lo fa solo dopo... NdAlex).
I videogiochi, quanto sono considerati come hobby, non portano sicuramente ad alienarsi, come qualunque altro passatempo non porta certo ad avere bisogno di uno psicologo.
Quel tuo stesso sillogismo (videogiochi = solitudine = droga) mi pare decisamente infondato. Le cause della solitudine di molti giovani sono ben altre. E' facile per tutti trovare nei videogiochi un capro espiatorio, ma non è certo questa la soluzione. Rifletti bene.
Spero di non avervi annoiato eccessivamente, sempre grandi Bovas, ma il BHC è bello proprio perché ti

BOVAS' HARD CAFE'

permette di scambiare opinioni con gli altri. A proposito, non date retta a Franco Rossi & Michele Fallini: un BHC pieno di lettere tipo "qual'è la miglior console" o "quanti colori ha il PC Engine" sarebbe di uno squallore e di una noia insostenibile...
... Continuate così, siete grandi!!!

Paolo Zogo.

A grandi linee sono d'accordo con il tuo ragionamento, anche se, in alcuni punti (vedi commento), tendi a contraddirti da solo. I videogiochi se usati con le adeguate proporzioni (non mi stancherò mai di dirlo) non arrecano danno alcuno.

MICROPOSTA

Iniziamo la microposta di questo mese con Alex Anolfi di Romano D'Ezzelino, che ci ha scritto due lunghissimi racconti, uno rigorosamente più scemo dell'altro, e ci ha fatto ridere per tre quarti d'ora. Comunque le avventure di Sani Gesualdi mi pare di averle già sentite da qualche parte: chiederò a Marco maggiori delucidazioni, visto che l'esperto in cretinate televisive, in redazione, è lui. Alex Vicari ci spedisce un'interessante risposta allo psicologo del nr 14, ma preferiremmo rimandare il discorso ai numeri successivi, quando il volume di lettere sull'argomento sarà certamente salito. Davide Maldini ha fatto la miglior battuta che mi sia capitato di leggere su Robin Hood (non vi dico, quindi, la peggiore...): "Prima ruba ai ricchi per dare ai poveri, poi ai poveri per dare ai ricchi, ed infine ai Ricchi e Poveri per dare ai Matia Bazar". Sappi però che i Matia Bazar sono uno dei miei gruppi preferiti (sono Paolo, non preoccupatevi), e quindi non ti permetto di paragonarli, neppure lontanamente, coi R. E P., grazie! Franco Conti vorrebbe vedere una foto di Roberta completamente nuda. Non ti possiamo proprio accontentare perché prima di tutto Roby non ci starebbe, e poi perché ci teniamo alla salute dei lettori. Per consolarti, sappi però che Playboy aveva offerto ben cinquanta milioni alla nostra Roberta per un servizio fotografico "nature", ma i lettori della stessa rivista gliene hanno offerti il doppio purché non lo facesse... Paolo Cortesi ci invia i suoi dilemmi sul Game Gear, vedrò di risponderti. Sì, il GG è collegabile, apportando una piccola modifica all'hardware della console, a un monitor a colori, però non saprei dirti come fare. So solo che a USA Today hanno una console con la modifica di cui sopra (che a sentire la Sega costa svariati milioni... NdAlex). Per quanto riguarda la softeca del GG, non direi affatto che scarseggia di titoli. Ti conviene comunque tenere d'occhio l'importazione parallela, visto che in Giappone il Master System non esiste praticamente più, e i giochi escono solo per MD, M-CD e, naturalmente, Game Gear. Francesco Scapin cerca di dare una motivazione sociologica a certe lettere che pubblichiamo, dato che lo facciamo "proprio perché su tali lettere c'è scritto «non avrete mai il coraggio di pubblicarmi»" e tira in ballo il nostro istinto di autoaffermazione: forse hai ragione, però sappi che almeno 20 lettere, ogni mese, recano la famosa scritta, e oramai ci abbiamo fatto l'abitudine. E su 20 lettere ne troviamo te pubblicata una sola, se la trovate, e questo non perché "non avremmo avuto il coraggio di non pubblicarla", ma semplicemente perché "volevamo pubblicarla". Spero sia chiaro a tutti. Rhys e Mark ci scrivono una lettera divisa in due parti, una seria, una demenziale: siccome di stupidate ne ho già pubblicate abbastanza, per questo mese, eccovi la parte seria: "L'intenzione c'era ed era anche buona, ma ci siamo scordati quello che volevamo scrivere". Davvero una lunghezza proporzionata, tenendo conto che la parte demente occupa due fogli interi... E per la serie "Meglio Tardi Che Mai", qualche lettera di moooolti mesi fa, ma che ci è stata recapitata solo oggi. Direi di cominciare con la simpaticissima Romy, a cui uno scaltro negoziante ha rifilato una cartuccia pirata, e per giunta allo stesso prezzo di una originale-giapponese, e ci ringrazia per il nostro vecchio articolo sull'argomento che le ha aperto gli occhi (si fa per dire). Beh, oggi la situazione non è di certo migliorata, anche per colpa di alcuni aggeggi come Super Magicom e Mega Back-up che permettono di riversare il contenuto di un'intera cartuccia su dischetto. Dicevo, non è migliorata perché la pirateria sembra ormai rivolgersi maggiormente alle offerte tipo "40 giochi in una cartuccia" o proprio ai dischetti, tra l'altro copiabili con un comunissimo X-Copy su Amiga... Cosa possiamo dire noi? Comprare ed esigere software originale non solo è la cosa più giusta da un punto di vista legale, ma serve anche alle software house come incentivo a produrre software sempre migliore. Ricordatevi che un pirata è solo un ladro, che si appropria di idee e codici altrui, e dando i vostri soldi a un pirata non fate né più ne meno che dare i vostri soldi a un ladro (oh, Paolo, quanti discorsi, da quando ti hanno rubato l'autoradio! NdD). Per quanto riguarda il discorso "pubblicità", non è certo la redazione a occuparsene, quindi non possiamo certo metterci lì a controllare personalmente che gli inserzionisti vendano solo software originale, e ci dispiace davvero che l'episodio di cui ci hai parlato sia proprio avvenuto presso uno di questi ultimi. Comunque sia, l'importante è che stiate attenti al momento dell'acquisto... Grazie, infine, per la busta tutta "ricamata", l'abbiamo gradita. Captain Sega II, com'era prevedibile, è stato l'unico lettore a dare pienamente ragione a Captain Sega, e prende posizione in difesa del medesimo contro le lettere di tutti gli altri lettori. Dà retta a me, è una battaglia persa in partenza. Dello stesso parete è, però, un tale Captain Sega Mega Drive, il quale asserisce tuttavia di aver posseduto, in passato, anche un Super Famicom, e di preferirgli di gran lunga il MD. De gustibus... Ciro Palma ci chiede se apprezziamo Elio e Le Storie Tese: qui in redazione ci sono parecchi fan del mitico gruppo milanese, tra i quali occupiamo un posto d'onore io (Paolo Besser) e Marco Auletta. Per quel che mi riguarda, non solo ho tutta la discografia ufficiale di Elio e soci (compresi i due introvabili mix di Born To Be Abramo), ma ho anche il video (che consiglio a tutti di vedere, perché è davvero eccezionale) "Chi ha incastrato Elio e le Storie Tese?", le magliette originali di Saturday Night Strage e del Vitello dai Piedi di Balsa, nonché un sacco di bootleg. Sortino Francesco ci chiede perché, secondo noi, coloro che non giocano coi videogame guardano con disprezzo coloro che lo fanno, quasi fosse una nuova forma di razzismo. Francamente non te lo so dire, forse è perché tanta gente non ci capisce niente di computer e videogiocume vario, e allora mascherano l'ignoranza col disprezzo. Poi, vale il proverbio "Non c'è peggior sordo di chi non vuol sentire", che anche in questo caso è una sacrosanta verità: nessuno mai cercherà di informarsi sui videogiochi. Non gli vogliono piacere, e basta!

L'ANGOLO DELLA PROF

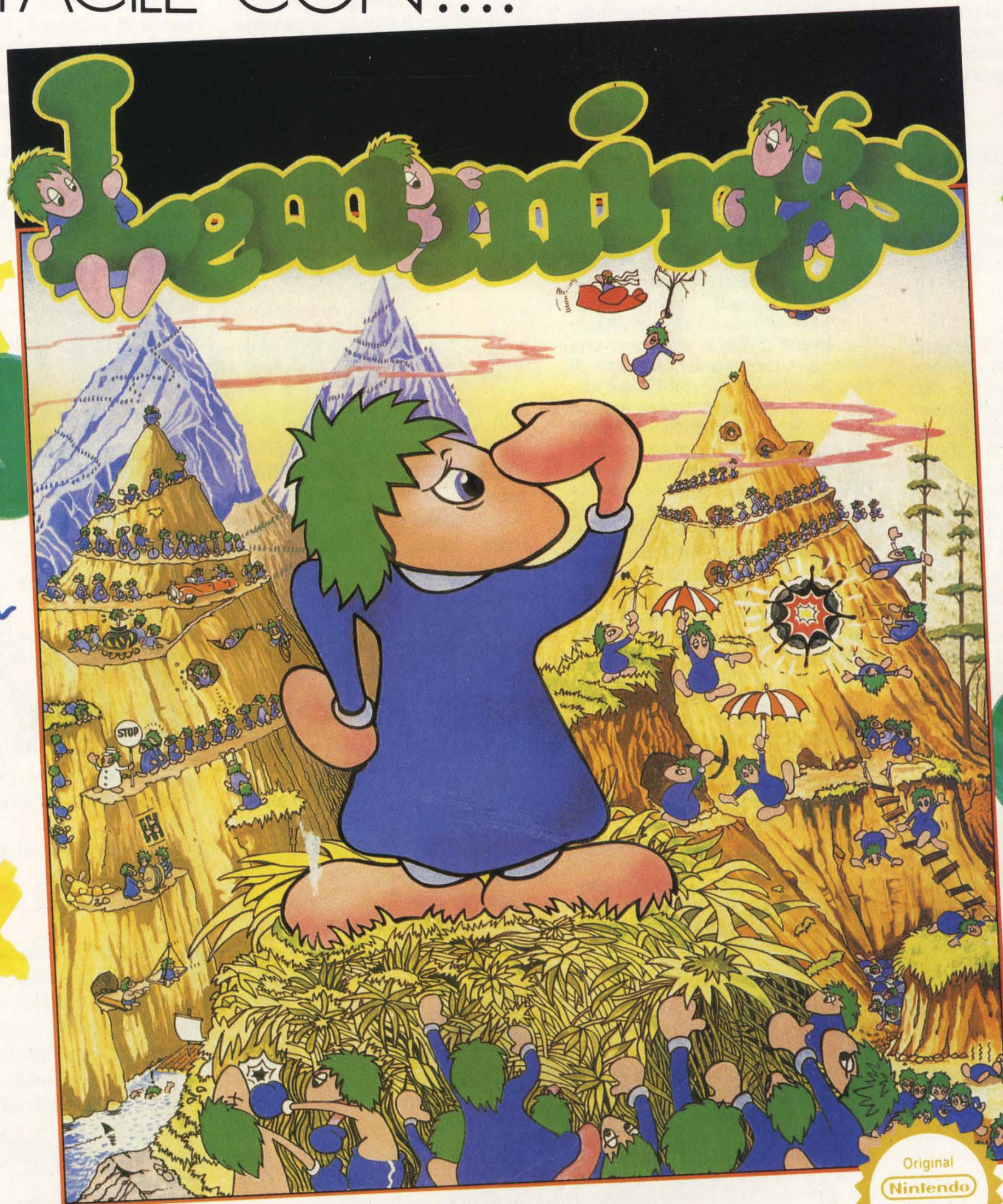
Davvero incorreggibile la nostra Teotochi! Pensate che il pasticcere, porgendoci la torta di compleanno, ci ha gentilmente augurato "spero che la torta vi piacerà", bene, non paga del fatto che le facciamo mangiare la NOSTRA torta di compleanno, la prof si è subito scagliata contro il pasticcere, accusandolo di ignoranza della lingua e tentando di intavolare una discussione sull'uso del congiuntivo, che noi abbiamo accuratamente evitato ficcandole una fetta di tiramisù in bocca. Poiché non è buona educazione parlare a bocca piena, il pasticcere ha approfittato del momento di black-out per darsela a gambe. Ci è andata bene, non l'avevamo ancora pagato...

1) "E' insopportabile la voce della professoressa che spiega cose incapibili e insopportabili per le nostre menti super interessati alle console" (dite la verità, era una prof di Italiano... NdProf)

2) "Avrete capito che sono tornato con una lettera mia" (ma pensa, eravamo tutti convinti che fossi tornato con la lettera di qualcun'altro! NdProf)

3) "Con affetto dal vostro affezzionato, affezzionatissimo..." (Abatantuono? Eccezziunale veramente! NdProf)

4) "Nel nr 12 c'è una sola recensione, nel numero 13 addirittura non c'è nemmeno una"

5) "Se il CD è uscito per MD, per Super Famicom e per NES, perché non esce anche per il Master System?" (Ti riferisci per caso al pesce d'aprile dell'anno scorso? NdProf)

6) "Più recenzioni del SF e meno del neo geo, please"

7) "Non è un errore, lo scritto apposta!"

8) "Il Megadrive, da solo senza Mega CD, riuscirebbe a contenere STRETT FIGHTER 2?" (Strett Fighter 2? E che ne sappiamo, chi l'ha mai visto? NdBovas)

9) "Noto a malinquore che le recensioni e i trucchi per il nes sono molto calate"

10) "Un'altro esempio è il Super Famicom"

11) "I giudizzi sono troppo alti..."

12) "Poche recenzioni..."

13) "Senza contare che voi redatori..."

14) "Marco Auletta mi sta sul c...o anche se è inteligente..." (E chi te lo ha detto? NdD)

15) "Non è giusto ingannare i lettori cosi..."

16) "Se voi disprezzate così tanto la pirateria perché mettete dei dischetti pirata su TGM Action?"

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Lemmings

Original Nintendo Seal of Quality

Le rocambolesche avventure di una colonia di Lemmings, caviette industriose ma alquanto sciocche. Devi evitare, ad esempio, che si arrampichino a piacere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si caccino nei guai.

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

PARASOL STARS
RAINBOW ISLANDS 2

Original Nintendo Seal of Quality ™

I due protagonisti, Bub e Bob, dopo avere salvato le Isole dell'Arcobaleno, sono costretti a vedersela nuovamente con una serie di minacciosi nemici per riportare la felicità e l'allegria nel loro regno. Gli ombrelli magici rappresentano la loro unica arma di difesa contro un pazzo guerriero ed i suoi agguerriti scagnozzi. Bonus nascosti a valanghe, porte segrete, interruttori sparsi casualmente aspettano i nostri intrepidi Bub e Bob lungo il percorso ...

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11